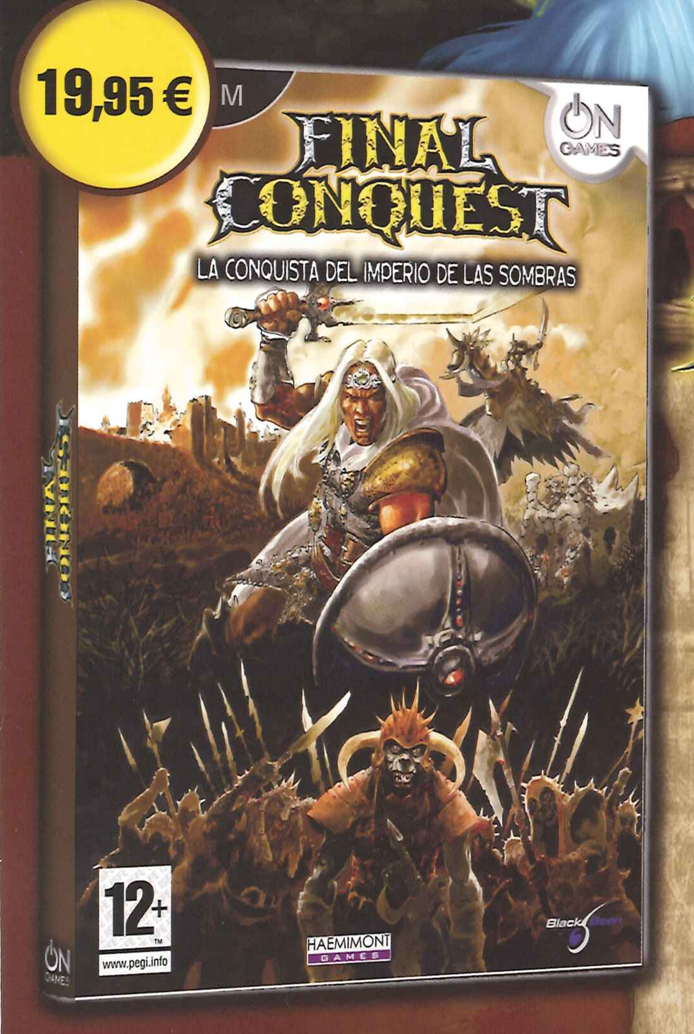

ÓLO
,95 €
JUEGO COMPLETO: CHROME + DEMOS, PARCHES, EXTRAS...
/D DE
ÉGALO
PCL
Nº 9
PC LIFE
LA REVISTA DE JU
PANZERS II
strategia blindada
THE MOVIES
a nacido una estrella
IEED FOR SPEED
MOST WANTED
ucha policía... mucha diversión
CIVILIZATION IV
urno para la leyenda
CALL OF DUTY 2
egreso al infierno
DESCUBRE
NEVERWINTER
NIGHTS 2
Y EL NUEVO
ALONE IN
THE DARK
NÚMERO 9 ESPAÑA 3,95 EUROS
50009
8 421174 025071
editorial aurum
JUEGOS ANALIZADOS The Matrix: Path of Neo • Quake 4 • Blitzkrieg 2 • Falcon 4.0: Allied Force • Final Conquest
n • Battlefront II • PC Fútbol 2006 • Brothers in Arms: Earned in Blood • Psychonauts • Battlefield 2: Special Forces...

¿ESTÁS PREPARADO PARA



FINAL CONQUEST

¡Sumérgete en el mundo fantástico de Equiada, una tierra donde la magia late en cada fibra de sus habitantes, y libera a los Pueblos Libres de la amenaza de las Sombras! En Final Conquest debes dirigir los ejércitos de Humanos, Silvanos o Umbríos para mantener el equilibrio entre razas, resistir la corrupción de las tinieblas... ¡o aplastar toda oposición y reinar sobre una tierra yerma!

Controla poderosos Campeones con habilidades únicas, conquista las colonias de Dragones, Elfos o Trolls, y gana Gloria en combate para expandir la influencia de tu reino.





LA CONQUISTA FINAL?





La Conquista Final ha comenzado: lidera tus tropas y llévalas a la Victoria... o al más infame Olvido. En Final Conquest encontrarás:

- 3 razas principales para controlar: los traicioneros Humanos, los feroces Silvanos y los despiadados Umbríos
- 5 razas independientes: Elfos, Trolls, Dragones, Bárbaros y Sombras
- Hasta 12 campeones con habilidades únicas que deberás poner a tus órdenes
- 30 misiones en el Modo Campaña
- Modo multijugador de hasta 8 jugadores en LAN o Internet
- Modo Batalla Online con chat, ajuste de partidas automático, ránking de jugadores y un Salón de la Fama mundial





NOVIEMBRE 2005

www.ongamesworld.com/finalconquest





DIRECTOR
Jordi Navarrete
j.navarrete@ed-aurum.com

SUBDIRECTOR
David Navarro
d.navarro@ed-aurum.com

JEFE DE REDACCIÓN
Joan Font
j.font@ed-aurum.com

ANALISTAS Y COLABORADORES
M. Antelo, E. Artigas, P. Berruezo, A. Bogo, O. Garcia, D. Gómez, M. González, J. M. Martín, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll, X. Robles, A. Salas, S. Sánchez y A. Sayalero.

DISEÑO, MAQUETACIÓN Y RETOQUE DIGITAL
Alexandre Foix

PUBLICIDAD
Roger Roca
r.roca@ed-aurum.com

EDITA
Editorial Aurum, S.L.
C/ Muntaner, 462. 08006 Barcelona
Teléfono: 93 268 82 28
Fax: 93 310 65 17

EDITORA
Katharina Stock

ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón

DIRECTORA DE ARTE
Montse Pellicer

RESPONSABLE DE MARKETING
Dinah Levy

DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.L.
Teléfono: 93 654 40 61 • Fax : 93 640 13 43
E-mail: direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Depósito legal: B 9756-2005
Printed in Spain

Editorial

PRIMAVERA SIN REBAJAS

Estamos asistiendo a un fin de año perfecto para el buen *gourmet* de juegos. No sabemos si la economía mundial se va a resentir de este festival inagotable de buenos títulos. Hemos asistido a la ceremonia de presentación de *Fahrenheit*, *The Movies*, *F.E.A.R.*, *Most Wanted*, *Civilization IV* y tantos otros títulos que desde todos los frentes posibles amenazan con secuestrarnos de la rutina.

Este mismo fenómeno, motivo de regocijo sin duda, podría arremeter contra la desfachatez de nuestra sonrisa de oreja a oreja. El futuro, que siempre da respeto, se convierte en una amenaza cuando parece que todos los cartuchos se han gastado. Es natural, somos así, cuando todo va demasiado bien inevitablemente pensamos que en cualquier momento nos daremos el tortazo padre. Nada más lejos de la realidad. Ahí, a la vuelta de la esquina, asoman *El Padrino*, *Spore*, *Company of Heroes*, *Commandos: Strike Force*, *Neverwinter Nights 2*... y nos dejamos en el tintero perlas como las nuevas batallas por la Tierra Media y la ¿definitiva? toma del género estrategia por parte de los peleones y perennes amigos de *Star Wars*.

Ni hablar, que nadie espere un año de vacas flacas, ni siquiera rebajas de primavera. De temores nada, vértigo es lo que deberíamos sentir al pensar en lo que se nos viene encima. Habrá bombazos sonados, de acuerdo, pero tampoco se va a detener la maquinaria de los géneros más minoritarios. Cada público tendrá lo que se merece. Y eso, que suena casi casi a justicia vital, no siempre ocurre fuera del prodigioso mundo de los juegos.

La Redacción

En portada



PANZERS II

Elige ejército porque la Segunda Guerra Mundial te espera con los tanques preparados. Otra secuela que no decepciona. Todo lo contrario. Pocas veces estarás tan cerca de revivir batallas históricas que cambiaron el curso de la humanidad. Tú ni habías nacido.

28



CALL OF DUTY 2



Llega para hacerte sentir como un pobre soldado inmerso en el infierno bélico. No es que varíe mucho la fórmula original. Pero con tan loable ADN, ¿quién necesita revoluciones? Ya sabes, acción en primera persona en mitad de combates superpoblados. Enfrente, los odiosos nazis.

46

Sid Meier's CIVILIZATION IV

Aunque suene a tópico, la larga espera ha merecido la pena. La estrategia civilizadora por antonomasia ahora en tres dimensiones y con novedades que te harán abandonar cualquier otra partida. Lo mejor de todo es que este juego sigue siendo un *Civilization* pura sangre.

50

CONTENIDOS





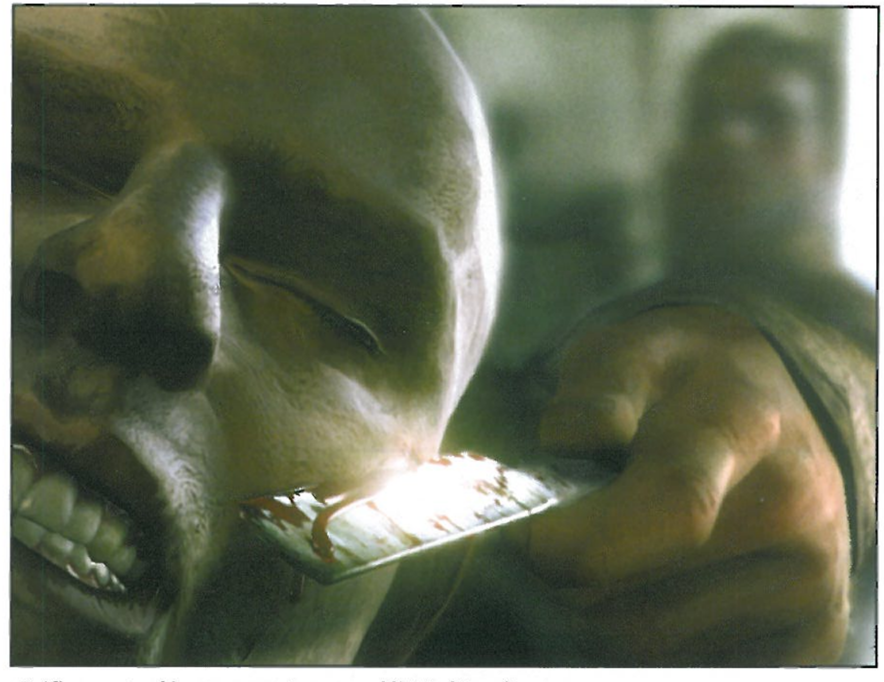
A oscuras

Alone in the Dark 4

AVENTURAS

El género del terror y supervivencia tiene sus orígenes en la saga *Alone in the Dark*, así que sólo por eso merece un respeto cualquier secuela en desarrollo. La cuarta entrega está en camino, aunque va para largo. De hecho, primero verá la luz para la nueva consola de Microsoft y, según sus creadores, más tarde lo hará en PC.

Lo que se sabe ahora del juego no son más que pinceladas. El protagonista volverá a ser Edward Carnby. Eso sí, la historia nada tendrá que ver con la de anteriores títulos. Todo lo que sabemos es que el argumento tendrá lugar en Central Park, en el transcurso de una larga noche, y que vivirás una serie de experiencias que te llevarán a cuestionarte qué hay más allá de la muerte.



Gráficamente el juego promete poner el listón bien alto.

No es que sea mucho. Sin embargo, hemos tenido ocasión de ver un pequeño fragmento representativo del aspecto del juego y la verdad es que da miedo. Un juego de luces magistral y el uso de una física extremadamente realista auguran lo mejor. Más orientado a la acción que sus predecesores este *Alone in the Dark* ya se perfila como una de las grandes promesas para el futuro.

El legado de un genio

Da Vinci Experience

AVENTURAS

Nobilis Ibérica colabora estrechamente con Elecktrogames, Tótem Studio, Keops Studio y Mzone para llevar a buen puerto *Da Vinci Experience*: un juego de aventuras e investigación que nos ofrecerá la posibilidad de lidiar con los misterios de los códigos escondidos en la obra de Leonardo Da Vinci, el gran genio italiano.

Aprovechando el éxito de *El Código Da Vinci*, el multimillonario libro de Dan Brown, *Da Vinci Experiencie* se antoja una oportunidad única para revivir más allá del papel las aventuras de este artista, ingeniero y arquitecto. Sin duda, revolucionó el mundo allá por el siglo XVI con sus extraordinarios inventos, pinturas y estudios sobre el cuerpo humano. En una escueta nota de prensa, Nobilis Ibérica informa de que "hasta primavera no saldrá.". Las imágenes que han hecho públicas prometen lo suyo.



***Da Vinci Experience* promete ser una aventura gráfica en toda regla.**

EXCLUSIVA MUNDIAL:

AHORA EL DEPORTE REY ES GRANDIOSO

FIFA06 REGRESA A LO GRANDE CON UN SINFÍN DE NOVEDADES

FIFA 06 ha hecho temblar los cimientos del fútbol dejando atrás las situaciones de juego predefinidas para permitir ahora que cualquier acción ocurra sobre el terreno de juego. El control del jugador es totalmente manual, sin ayudas. Lo cual supone un nuevo reto, aun así la recompensa es grande: una respuesta absoluta sobre todos los movimientos de tus jugadores. Eres tú quien decide la trayectoria de cada pase y no la cpu.

MAYOR INTELIGENCIA

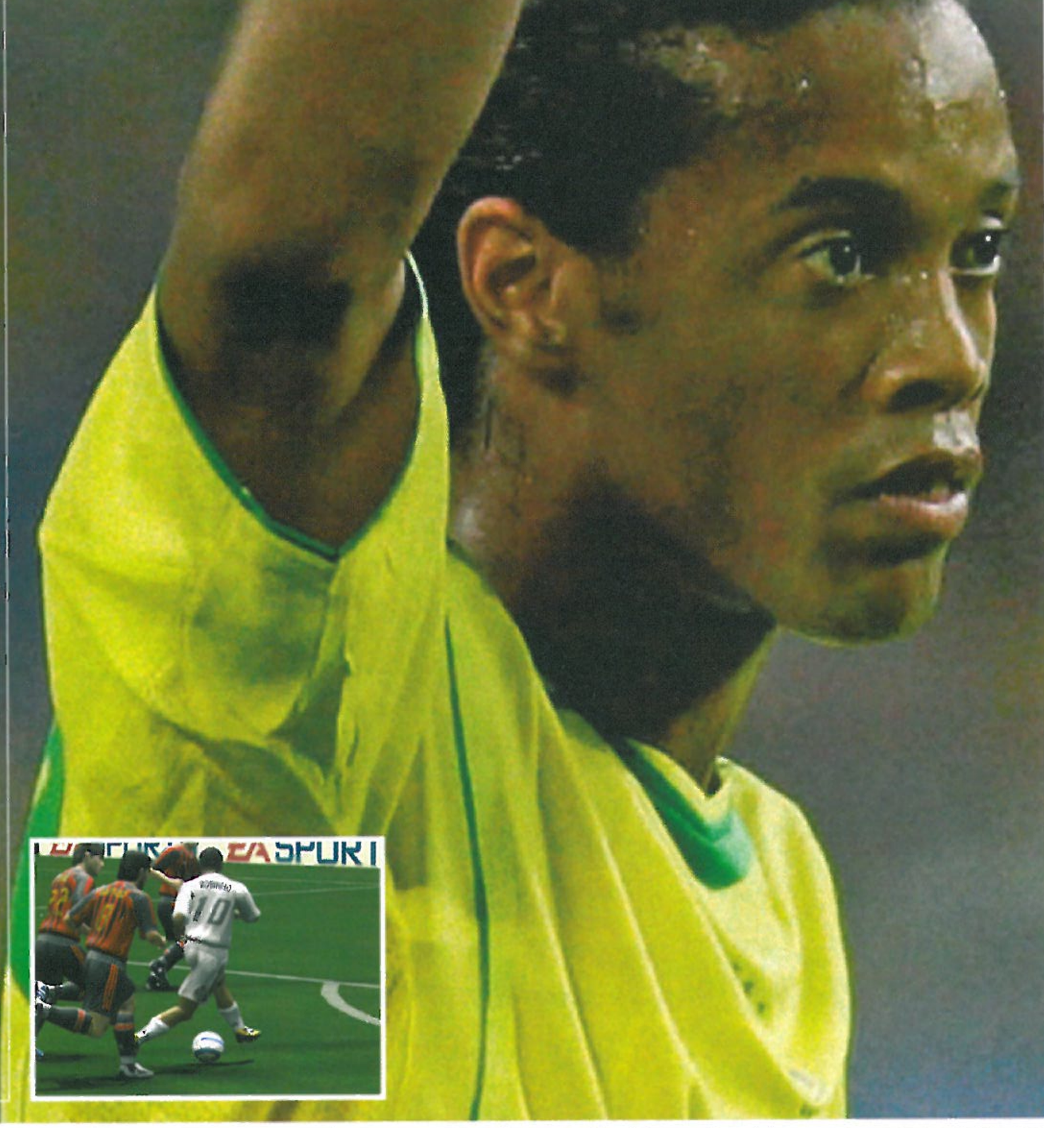
La inteligencia artificial desarrollada para este juego incluye el factor "compenetración", marcando así la diferencia entre equipos plagados de individualidades y conjuntos sacrificados en pos del juego en equipo. Los jugadores se posicionarán para crear oportunidades, generando desmarques para tus pases en profundidad o bien acercándose para ayudarte en tu ataque.

JUEGO EN EL CENTRO DEL CAMPO

El juego en el centro del campo ha sido mejorado a conciencia. Los auténticos maestros en esta posición contarán con un arsenal de recursos con los que dirigir los ataques. Los pases en profundidad, centros cruzados y pases en corto, combinados con un control de las tácticas en tiempo real indican que la verdadera lucha se dará en el centro del campo.

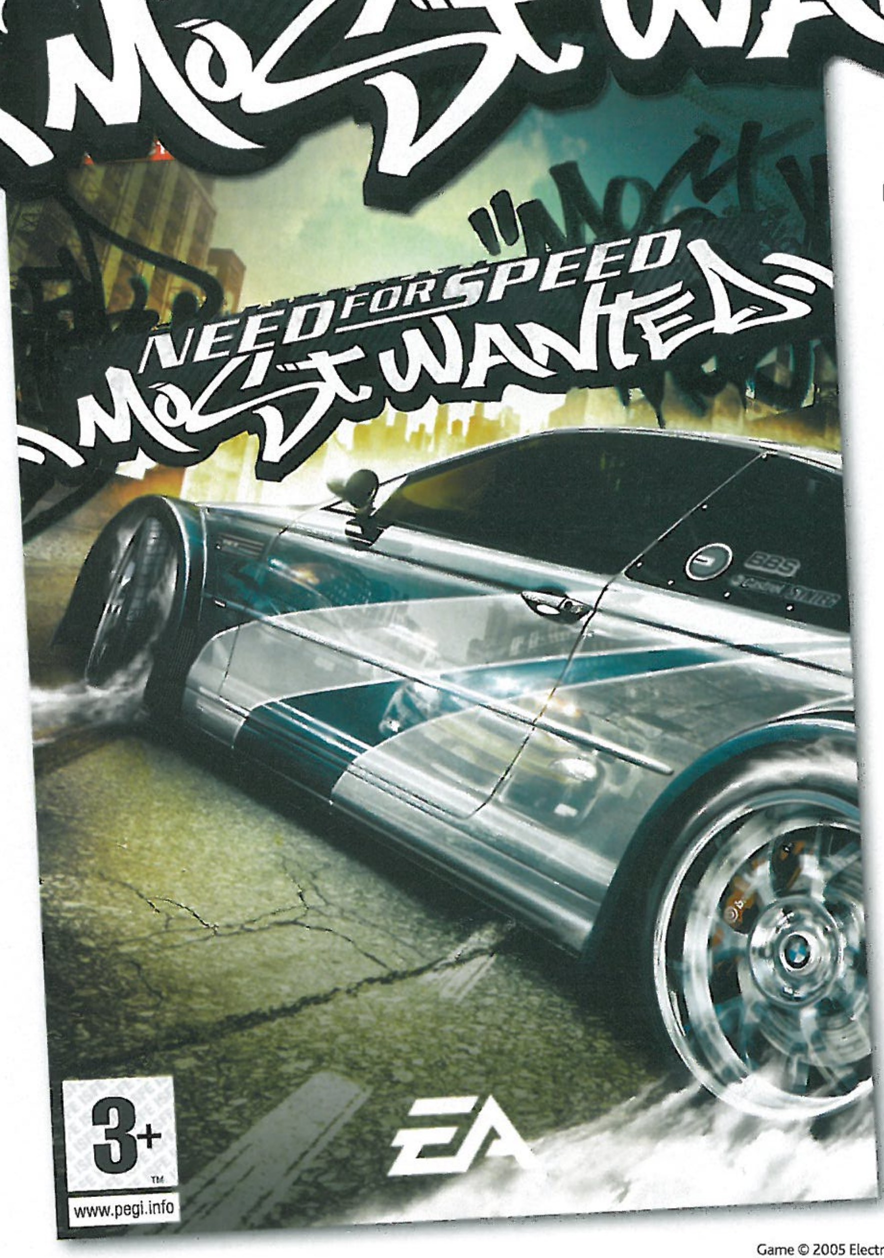
CADA PARTIDO ES ÚNICO

Cada acción es aleatoria, así que no habrá dos goles iguales. El balón queda libre de rebotes con suerte y de barras de potencia, y la energía y emoción del partido estárán determinados siempre por factores reales. Tu equipo se emocionará igual que tú cuando marque un gol en el último minuto y su estado anímico irá marcado por el curso del partido, especialmente si aún queda tiempo para marcar el gol de la victoria.
Es momento de disfrutar de la belleza del deporte rey, FIFA 06 se limita ahora a ofrecer fútbol puro en esencia y realismo.





CONCURSO



Siente el mismo **vértigo** que nuestro analista Font al recorrer los **circuitos urbanos** de este magnífico *Need for Speed*. **Tuning, velocidad y dólares** de por medio. Para ti, **el juego y una camiseta**. Para ti... y para 14 afortunados más.





¿Quién supone uno de tus mayores quebraderos de cabeza en el juego?

☐ Tu familia política ☐ La policía ☐ Chuck Norris, Spider-Man y Jet Li

Nombre y apellidos ______________________

Domicilio ______________________

Población ______________ Código postal ______________

Provincia ______________ Teléfono ______________

E-mail ______________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de enero e indicar "Concurso Need for Speed: Most Wanted" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de enero y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de febrero.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

P. BERRUEZO

CONTRA LA CORRIENTE

El número uno

Hace un par de semanas tuve que pasar por una de esas pruebas que se nos adjudican a los periodistas de videojuegos de tanto en tanto para testear nuestra templanza: escribir un texto para una revista no especializada sobre los mejores 25 videojuegos de la historia.

El inicio del trabajo fue un sindiós. Con la ayuda de una cafetera repleta hasta los bordes y no pocos amigos me dediqué a asegurarme de que no me dejaba ningún juego varado en alguna de mis lagunas genéricas. Muy mal. Mi lista original alcanzaba un ostentoso número de tres cifras, lleno de títulos desconocidísimos e inservibles. No me quedaba otra que dedicarme a la poda y siega de videojuegos.

Hice una división lo más exhaustiva posible en géneros. Me salían una veintena. Escogí un juego de cada categoría. Puedes imaginar mi rechinar de dientes cada vez que tenía que escoger sólo un juego de estrategia de toda la historia o un arcade de plataformas. Completé la lista con algunas concesiones a la actualidad y al público objetivo de la revista, masculino y aficionado a los coches.

Empleé más del triple de tiempo haciendo la lista que escribiendo el texto final, pero aprendí una obvia lección, y es que a pesar de todos los juegos que vamos probando a velocidad de vértigo, está bien que permanezcan unos cánones: una serie de juegos teóricamente perfectos según unos criterios lo más homogéneos posibles. La idea es que el resto de títulos sean variantes más o menos afortunadas de un plantel de obras básicas. Eso y que nunca hay que perder la vista que pase lo que pase, *Street Fighter II* sigue siendo el número uno.

Tienen hambre

They Hunger: Lost Souls — ACCIÓN

Sin duda, los aficionados más acérrimos al primer *Half-Life* recordarán la trilogía *They Hunger*. Con su atmósfera terrorífica y apabullante, 64 niveles, 83 tipos de monstruos y más de 20 horas de duración, la obra de Black Widow Games se convirtió en uno de los añadidos gratuitos más aplaudidos y descargados de la Red a lo largo de 2002.

Tres años después, *They Hunger* regresará en formato de pago (con un precio muy inferior al de la mayoría de juegos comerciales) y un aspecto súper-vitaminizado gracias a las excelencias del motor de *Half-Life 2*. El diseñador de niveles Neil Manke asegura que "sin las restricciones técnicas del anterior motor, hemos podido producir un juego infinitamente más emocionante y creativo. Los seguidores de *They Hunger* se familiarizaran inmediatamente con la mecánica del juego, aunque *Lost Souls* incorporará una historia independiente a la de la saga original".

Tras un año de desarrollo, los responsables de Black Widow Games han completado tres cuartos del juego, con lo que la fecha de publicación "pronto será anunciada en www.blackwidowgames.com".



La pala es probablemente el arma más célebre de *They Hunger*.

Viejos laureles

Championship Manager 2006 — DEPORTES



El desarrollo de *CM2006* corre a cargo de la compañía Beautiful Game Studios.

El antiguo rey de los juegos de gestión futbolística regresará en primavera de 2006 con el claro objetivo de recuperar su efímero reinado. Sus credenciales: nuevo motor de gráficos en 3D para visionar el encuentro como si se tratara de una retransmisión televisiva, la opción de charlar con los jugadores individualmente con el fin de hacerles promesas y mejorar su rendimiento, nuevos métodos de entrenamiento y la posibilidad de estudiar el estado de forma física del próximo rival.

ZONA α

Por una gota de agua

Maelstrom ESTRATEGIA

Producido por Codemasters y desarrollado por la compañía rusa KDV Games (responsables de *Perimeter*), *Maelstrom* es un ambicioso título de estrategia y acción en tercera persona ambientado en un futuro apocalíptico en el que tres facciones (dos humanas y otra alienígena) pelearán por hacerse con el control del bien más preciado en el futuro, el agua.

Carl Jonson, diseñador jefe de Codemasters, destaca la calidad de su motor gráfico: "Vista Engine ha permitido que alcancemos unos niveles de destrucción nunca vistos en este tipo de juegos". Al terreno deformable se sumará otro detalle interesante: un sistema de agua dinámica. El juego saldrá a la venta en otoño de 2006.



Lista de espera

En ellos se posan todos los focos y descansan todos los anhelos. Su salida al mercado merecerá fanfarrias, desfiles y algarabía.

	JUEGO	GÉNERO	DISPONIBLE
1	Spore	Estrategia	Otoño 2006
2	Commandos: Strike Force	Acción	Marzo 2006
3	Company of Heroes	Estrategia	Marzo 2006
4	STALKER	Acción	Febrero 2006
5	EDSL: La batalla por la Tierra Media II	Estrategia	Marzo 2006
6	The Elder Scrolls IV: Oblivion	Rol	Febrero 2006
7	Alan Wake	Acción	Por determinar
8	Neverwinter Nights II	Rol	Primavera 2006
9	Dreamfall	Aventuras	Primavera 2006
10	Prey	Acción	Marzo 2006
11	El Padrino	Acción	Marzo 2006
12	Spellforce II	Rol	Primavera 2006
13	Star Wars: Empire at War	Estrategia	Febrero 2006
14	Tom Clancy's Splinter Cell 4	Acción/Aventuras	Primavera 2006
15	Rise and Fall: Civilization at War	Estrategia	2006

EN POCAS PALABRAS

Tiempo de crisis

Un rumor circula cada vez con más fuerza por la Red según el cual Crytek, la compañía responsable de *Far Cry*, estaría desarrollando un nuevo juego de acción en primera persona. Parece que se llamará *Crysis* y utilizará el motor gráfico Crytek Engine 2.0, una versión muy mejorada del motor utilizado en *Far Cry*. Estamos ansiosos por confirmarte la noticia.



Una gran dinastía

La desarrolladora japonesa Koei ha confirmado recientemente que la cuarta entrega de su aclamada saga para consolas *Dynasty Warriors* dará el salto al PC en breve. Entre otras muchas mejoras, *Dynasty Warriors 4 Hyper* incluirá incluirá un modo cooperativo, un sistema de armas más complejo y un apartado visual más espectacular.

Hundir la flota

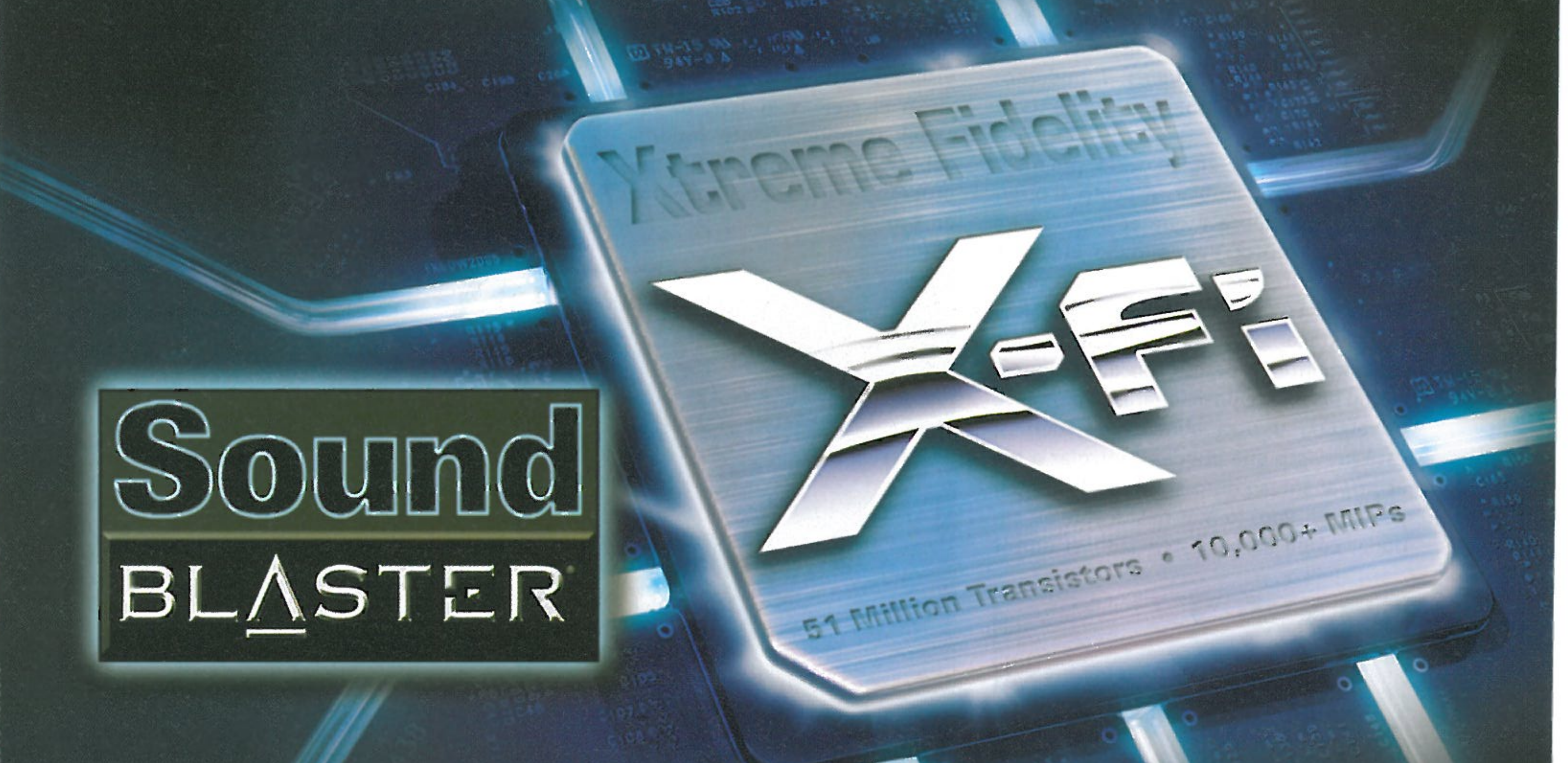
Act of War tendrá una expansión con interesantes novedades. En primer lugar, se está potenciado la presencia de las fuerzas navales hasta el punto de poder jugar partidas exclusivamente con estas unidades. También se estrenarán los mercenarios, que, por un módico precio, acudirán prestos a echarte una mano en el campo de batalla.



Machaca teclas

Los XX Juegos Olímpicos de Invierno pronto tendrán su juego oficial. *Torino 2006* recreará uno de los eventos deportivos más emocionantes del año, incluyendo 15 modalidades de ocho deportes de invierno diferentes, atractivos paisajes, comentaristas auténticos y un modo multijugador de hasta cuatro usuarios.

La Música en MP3 Sonará Mejor que el CD Original.



Xtreme Fidelity™

Oír Para Creer



¡Actualiza el sonido de tu PC a Sound Blaster X-Fi Platinum y disfruta de una experiencia musical que no podrás creer!

Compruébalo en: europe.creative.com/xfi CREATIVE®

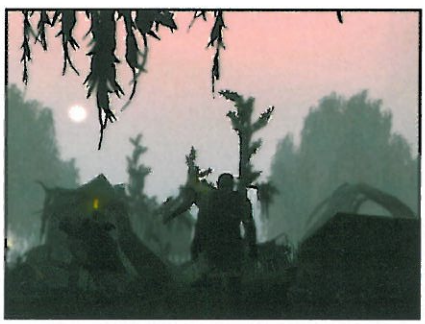
ZONA β

Más mazmorras, por favor

Neverwinter Nights II ROL

Dado el enorme éxito que tuvo *Neverwinter Nights*, los roleros de PC esperan con verdadera impaciencia el estreno de la segunda parte del juego. No sabemos hasta qué punto son buenas o malas noticias, pero tras asistir a una breve presentación del nuevo *Neverwinter Nights II* podemos avanzar que será lo más parecido a tener un largo déjà vu.

La experiencia en solitario prácticamente no va a cambiar respecto al original. Además, pese a que el juego usará un nuevo motor denominado Electron, gráficamente las diferencias no serán notables. En cuanto a la jugabilidad, hay que destacar las opciones de diálogo que rápidamente te permitirán dar respuestas en las que te posicionarás claramente en alguna u otra alineación. Además, está previsto que puedas controlar a tus acompañantes como si fueran tu propio personaje. Pero lo más destacable es, sin duda, cómo se ha potenciado el editor de misiones y escenarios. Todos y cada uno de los elementos del escenario podrán ser modificados y reubicados por separado. También se podrán cambiar las propiedades de todos los objetos, con lo que rápidamente obtendrás un resultado visual totalmente distinto. Incluso el cielo y el terreno van a ser completamente modificables. Tranquilo, porque el proceso será tan sencillo como en *SimCity 4*.



En Obsidian están dedicando mucho tiempo a pulir la jugabilidad.



Los desarrolladores esperan tener listo el juego el año que viene.

Magia en movimiento

Spellforce 2 ESTRATEGIA

Tras meses y meses de desarrollo en la sombra, *Spellforce 2: Shadow Wars* empieza a dar que hablar. La desarrolladora germana Phenomic ha colgado recientemente en la página web oficial (spellforce.jowood.com/sf2) dos vídeos que dan fe de su espectacularidad gráfica. El primero muestra a tres estupendas elfas paseando sus curvas por un precioso prado. El segundo está protagonizado por los Titanes, una de las unidades más poderosas de todo el juego.

En *Spellforce 2* el usuario tendrá que resistir la invasión de las fuerzas oscuras mediante los combates y la alianza con otros pueblos. Además, deberá liderar una de las tres facciones rebeldes, construir bases y vigilar el acecho de los enemigos. A modo de ayuda, el juego de Phenomic incluirá a una serie de héroes con características únicas, hechizos y una gran variedad de objetos, armas y armaduras. *Spellforce 2* llegará en los primeros meses del año que viene.



***Spellforce 2* incluirá tres facciones diferentes, cada una con 12 unidades.**



The MOVIES
¡DIRIGE EL ESTUDIO, RUEDA LAS PELÍCULAS, CREA LAS ESTRELLAS!
ESCÁNDALOS O SUPERÉXITOS, DE TI DEPENDE PORQUE ERES
QUIEN MANDA EN HOLLYWOOD.

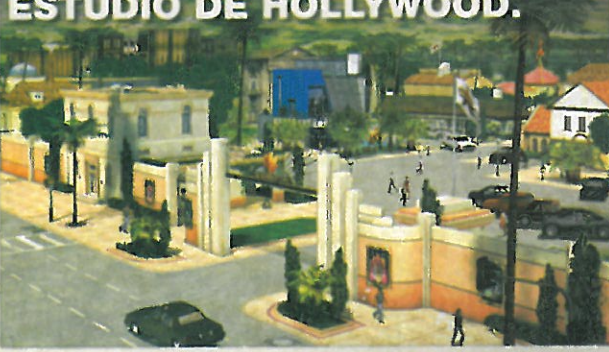


DIRIGE Y COMPARTE TUS PROPIAS PELÍCULAS.



PC DVD-ROM
The MOVIES
12+
ACTIVISION





GESTIONA TU PROPIO ESTUDIO DE HOLLYWOOD.



12+
www.pegi.info



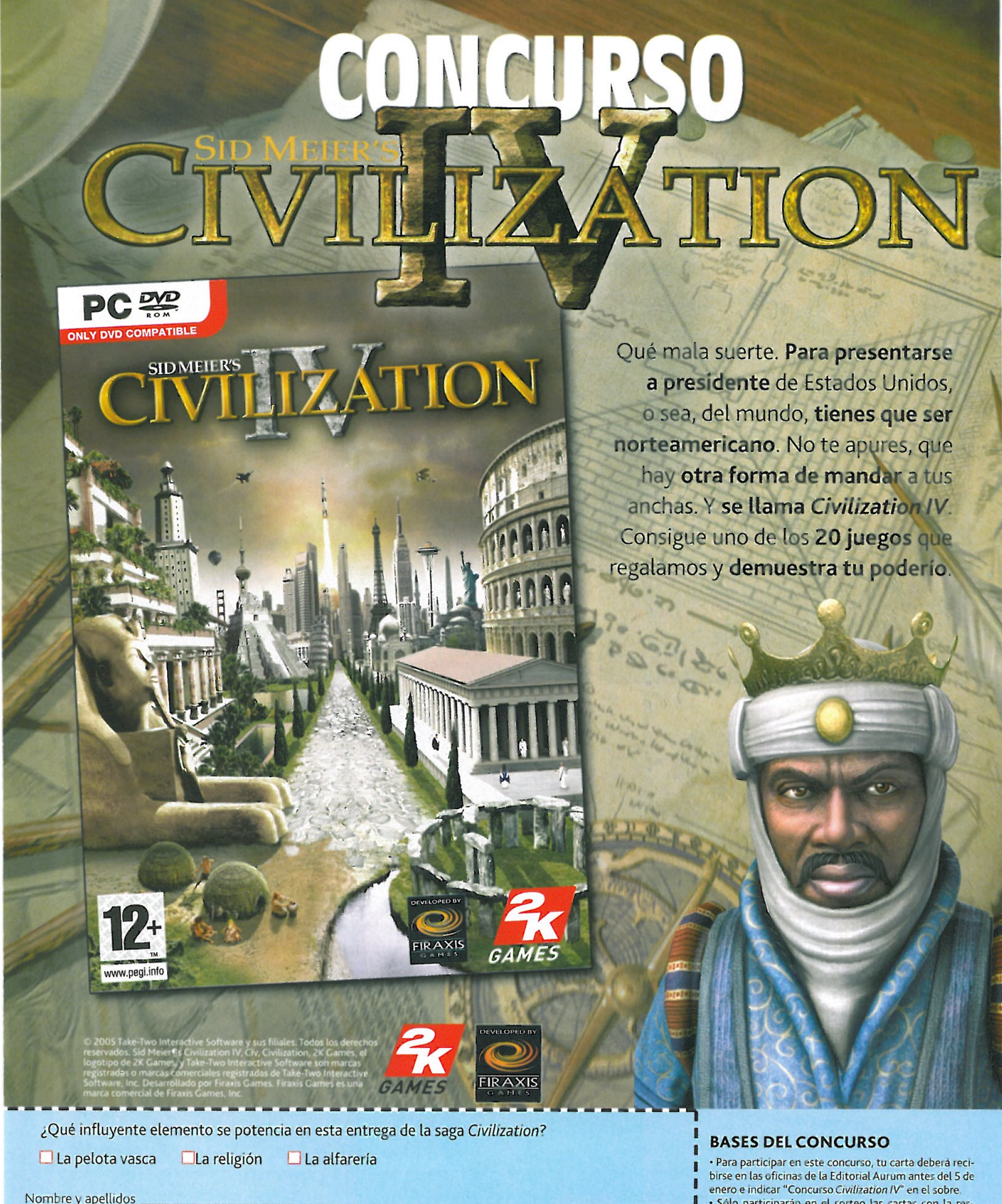
PC DVD ROM



LIONHEAD STUDIOS



Games for Windows
ATI



¿Qué influyente elemento se potencia en esta entrega de la saga *Civilization*?

☐ La pelota vasca ☐ La religión ☐ La alfarería

Nombre y apellidos ______________________________

Domicilio ______________________________

Población ____________________ Código postal __________

Provincia ____________________ Teléfono __________

E-mail ______________________________

Rellena el cupón de respuesta en mayúsculas y envíalo a:
PC LIFE • Editorial Aurum SL • C/ Muntaner, 462 • 08006 Barcelona

BASES DEL CONCURSO

- Para participar en este concurso, tu carta deberá recibirse en las oficinas de la Editorial Aurum antes del 5 de enero e indicar "Concurso *Civilization IV*" en el sobre.
- Sólo participarán en el sorteo las cartas con la respuesta correcta.
- El sorteo se realizará el 10 de enero y los nombres de los ganadores aparecerán en la revista de febrero.
- El premio no es canjeable por dinero.
- A efectos de la Ley Orgánica 15/1999 de Protección de Datos de Carácter Personal, informamos a los que contesten nuestra encuesta de que los datos que nos faciliten serán incorporados a un fichero automatizado, responsabilidad de Editorial Aurum SL. Bajo ningún concepto serán cedidos a terceros. Si desea ejercer su derecho a acceder, modificar o cancelar esos datos, puede dirigirse por escrito a Editorial Aurum SL, calle Muntaner 462, 2º 1ª, 08006, Barcelona.

LLUVIA ÁCIDA — J. RIPOLL

El tiempo en sus manos

O te llamas Steven Spielberg o no ruedas (y estrenas) dos películas por año. Lo mismo con la literatura, o te haces con los negritos de Stephen King o ya te puedes olvidar de tener una novela lista en menos de medio año. Cada obra tiene su tiempo y por mucho que la voluntad de quienes ponen la pasta, y quienes la terminan gastando, sea lanzarla más pronto que tarde, la realidad suele pasearse con minifalda de azafata de compañía aérea en época festiva.

Verás, acabo de pasar un puñado de horas junto a Neo y su séquito del cuero negro. Y no, no he vuelto a instalar *Enter the Matrix*, pero sí lo he tenido muy presente cuando jugaba a *Path of Neo*. Siguiendo esquemas binarios, ambos juegos representan el 0 y el 1. El boceto y el juego.

El primero salió con las costuras a la vista y daba risa, luego vergüenza y acababa por dar pena. ¿Qué le había pasado al gurú de boca grande de Dave Perry, padre de *Messiah* o *MDK*? Lo que a otros. Creyó que el tiempo estaba en sus manos. Se equivocó. Estaba en las de su juego.

Pero como rectificar es de sabios y, sobre todo, de quien puede permitírselo, a Perry le dieron otra oportunidad: *Path of Neo*. No tiene gráficos de última generación ni aspiraciones de grandeza alguna, pero es un entretenimiento singular. El juego de los que querríamos convertirnos en Neo sin tener que escuchar las patrañas filosóficas de los Wachowski. Acción sin filtros. Un juego de lucha como hacía tiempo no se veía en un PC.

Muchos se empeñan en hacer del videojuego el hermano copión del cine, pero incluso esos deben acabar asumiendo que el tiempo de desarrollo de uno y otro es bien distinto. Quizá porque uno lleva años caminando y el otro apenas ha aprendido a gatear.

La Familia progresa

El Padrino — ACCIÓN

Siguen aflorando detalles sobre el retorno en marzo de Marlon Brando a nuestros monitores. *El Padrino* contará con las voces de la película de Michael Corleone, Sonny Corleone y Tom Hagen. En el caso de Vito Corleone, el personaje interpretado por Brando, se ha tenido que recurrir al doblador de este actor en *Apocalypse Now*. En total han participado 58 actores en el doblaje.

Por otro lado, también podemos contarte que, para desarrollar la trama, se incluirán más de 50 escenas cinemáticas muy cuidadas que recrearán la ambientación y algunos momentos del film, así que la inmersión está asegurada.

Ahora sólo queda esperar, pero de momento mira tras cada esquina, vigila quién te sigue y, sobre todo, no pidas favores a un capo de la mafia...



Todos los elementos del escenario podrán ser destruidos.

Regreso al pasado

Timeshift — ACCIÓN



Si los que te rodean se mueven como tortugas, acaban siendo un blanco fácil.

Hasta ahora apenas sabíamos de *Timeshift* que será un juego de acción cuyo detalle más curioso es la posibilidad de modificar el tiempo, ya sea deteniéndolo o haciendo que todo suceda más despacio. Pues, tras una presentación a cargo de sus desarrolladores, ya conocemos algunos detalles nuevos sobre cómo afectará esto a la jugabilidad. Un ejemplo es la posibilidad de detener el tiempo para desarmar a un enemigo y utilizar su arma contra él. También podrás evitar los dichosos y típicos tramos en los que debes saltar de una caja a otra para evitar el contacto con el suelo electrificado. Tan fácil como detener el tiempo y seguir caminando. Sin duda, *Timeshift* será algo diferente cuando vea la luz a finales del año que viene.

ZONA β

X. PITA

LOS OTROS

Segunda oportunidad

No se cortan ni un pelo. Desde Microsoft van a por todas con su nuevo cacharro. Para demostrarlo, el vicepresidente de Xbox, Robert J. Batch, soltaba perlas de varios kilates durante su intervención en el ciclo de conferencias celebradas en el pasado Tokio Game Show. "Vamos a cambiar las reglas y la realidad, la nueva realidad empieza ahora con Xbox 360", afirmaba un rotundo Batch.

A declaraciones como ésta hay que darles su justo valor. Probablemente tienen más de campaña publicitaria que de realidad, pero lo cierto es que Microsoft vuelve a la arena con la lección aprendida. Más de 22 millones de Xbox en todo el mundo, juegos como *Halo*, *Dead or alive* o *Project Gotham* y sobre todo un servicio de juego online, Xbox Live, que cuenta con más de dos millones de usuarios parecen una buena carta de presentación para una compañía que tiende a dejar un buen puñado de fichas en la mesa del croupier.

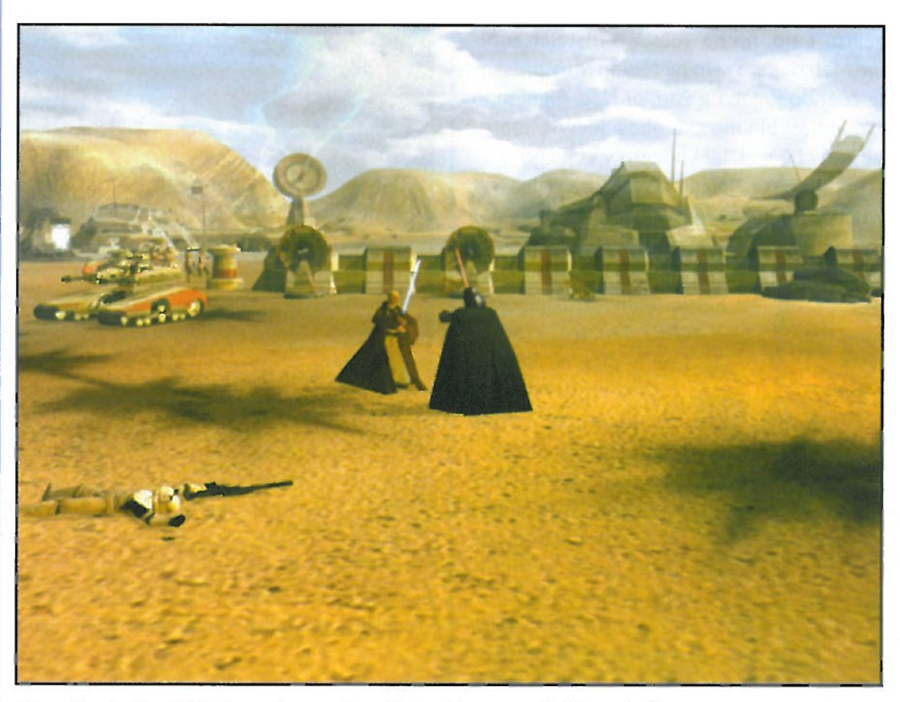
Y es que 360 sigue siendo eso, una apuesta que da vértigo. Los chicos de Bill Gates saben con quién se juegan los cuartos, cierto, pero la competencia es de las que imponen. ¿La conclusión? Que a pesar de conocer al dedillo todas las especificaciones técnicas, el catálogo de juegos o las compañías que rendirán pleitesía al aparato, por aquí sigo como al principio: sin atreverme a señalar a un ganador e incapaz de despejar la incógnita del futuro. ¿PlayStation 3, Xbox 360 o Revolution? Quién sabe. Yo, por si acaso, no me quedo con ninguna. Lo hago con las tres a la vez. Eso sí, siempre a la sombra de mi querido PC.

Guerra galáctica

Star Wars: Empire at War ESTRATEGIA

Primero, un estallido promocional sin apenas precedentes. Luego el silencio más absoluto. Tras varios meses sin hacerse oir, *Empire at War* recupera el pulso gracias a la divulgación desde la página oficial del juego (www.lucasarts.com/games/swempireatwar) de un nuevo vídeo que muestra en unos escasos segundos por dónde irán los tiros: Soldados rebeldes, tropas de asalto del Imperio, enormes AT-AT, veloces Snow Speeder, luces, disparos y explosiones en una de las representación bélica más apabullantes, multitudinarias y violentas que se han realizado jamás de un juego basado en *La Guerra de las Galaxias*.

Empire at War tiene una difícil papeleta que solventar, convertirse en el primer juego *Star Wars* que aborda con éxito el género de la estrategia en tiempo real. Desarrollado por Petroglyph (compañía formada por antiguos miembros de Westwood Studios), *Empire At War* permitirá al usuario elegir entre la Alianza Rebelde o el Imperio Galáctico y participar en batallas persistentes protagonizadas por algunos de los héroes más célebres de la saga.



El malévolo Darth Vader se las verá con los poderosos caballeros Jedi.

Rol alemán

Elveon ROL

Aunque aún faltan eones para su publicación (no saldrá hasta el segundo trimestre de 2007), *Elveon*, el juego de la desarrolladora alemana 10TACLE Studios muestra poco a poco (en formato de vídeo o con nuevas y sugerentes capturas) sus mejores bazas: aspecto gráfico espectacular gentileza del motor Unreal 3, mecánica que mezclará rol y acción a partes iguales y una trama mágico-medieval ambientada en el mundo de los elfos.



El usuario deberá liberar a los habitantes de la ciudad de Nimathar.



Épica gigante

El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media II ESTRATEGIA

Electronic Arts destapa dos de las características que encerrará el prometedor *La Batalla por la Tierra Media II*. La primera tiene que ver con en el modelado del agua. Gracias a una tecnología similar a la de los films de alto presupuesto de Hollywood, EA ha logrado crear un agua superrealista, tanto en aspecto como en movimiento.

La segunda novedad reside en la inclusión de El Gigante de la Montaña, un nuevo personaje nunca visto anteriormente (ni en los juegos ni en las películas) y cuyo aspecto "está inspirado en el de los Troll de las Cavernas y en las anotaciones encontradas en las novelas", afirma Michael Zimmerman, artista de gráficos de EA.

La Batalla por la Tierra Media II se centrará en las luchas entre las fuerzas de Sauron, elfos y enanos, permitiendo al usuario crear su propio héroe (o emplear algunos ya conocidos como Arwin), construir sin limitaciones de ningún tipo o participar en modo multijugador por turnos al más puro estilo *Risk*. El juego aparecerá a principios de 2006.

Mitología en juego

Titan Quest ROL

Nueva página web (www.titanquestgame.com) y nuevas capturas para el esperado nuevo título de Brian Sullivan, uno de los responsables de *Age of Empires*. En ellas se puede observar, además de una calidad gráfica brutal, la interfaz por iconos que poseerá *Titan Quest*, muy parecida a la utilizada por Blizzard en el multimillonario *World of Wacraft*.

Titan Quest será un juego de rol y acción basado en la mitología griega y egipcia y cuya mecánica ofrecerá grandes similitudes con la del clásico *Diablo*. En la calle, a partir de la próxima primavera.



En pocas palabras

Más es mejor

Ya queda muy poco (apenas un par de meses) para que salga a la calle la secuela del irregular juego de Pandemic Studios *Full Spectrum Warrior*. Entre otras muchas mejoras, *Ten Hammers* incorporará un excitante modo multijugador, nuevos tipos de unidades, escenarios interiores y la posibilidad de conducir todo tipo de vehículos militares.

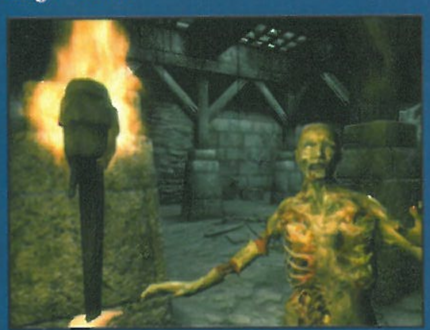


A concursar

Estas navidades se presentan calientes en la web de *Gothic 3* (www.gothic3.com). Cada miércoles y durante cuatro semanas los desarrolladores colgarán una pregunta acerca de su juego. Aquellos usuarios que consigan acertarlas todas pueden llevarse premios tan suculentos como una sudadera, una edición coleccionista firmada por los desarrolladores o lotes de juegos de Jowood.

Últimos retoques

Tras infinidad de retrasos, ya hay fecha definitiva para el esperado juego de Bethesda Softworks: 24 de marzo de 2006. Parece ser que el desarrollo de *The Elder Scrolls IV: Oblivion* ya ha avistado tierra firme. Durante los meses previos al lanzamiento, los desarrolladores se dedicarán a optimizar un motor gráfico que cojea incluso en equipos de gama alta.



A toda vela

Nobilis ibérica será la encargada de hacernos llegar en breve la cuarta entrega del simulador de vela *Virtual Skipper*. Programado por Nadeo, responsables de la saga *TrackMania*, *Virtual Skipper4* se desarrollará en entornos marítimos como Marsella, Rio de Janeiro, Sydney y San Francisco. No en vano, sus aguas acogen las mejores competiciones internacionales.

ZONA Ω

D. GÓMEZ

PC CONFIDENTIAL

Take Two y la estrategia

Take Two, editora de sagas de la talla de *Grand Theft Auto* o *Max Payne*, ha cerrado un acuerdo para comprar Firaxis, compañía dirigida por el mítico Sid Meier. Una noticia que explica por qué Take Two fue la escogida para editar *Civilization IV*. En cualquier caso, esta adquisición sigue la corriente de concentración que afecta a la industria del videojuego, por la que las grandes editoras se aseguran el control de los talentos más brillantes del sector.

Aunque no podemos predecir el futuro, el modelo que hasta ahora ha seguido Take Two (ocuparse del marketing y distribución de los juegos que otros estudios desarrollan) ha funcionado muy bien y podría seguir funcionando a las mil maravillas en lo sucesivo. En este caso en particular no han inventado nada nuevo. El acuerdo debería respetar la independencia creativa de Firaxis, mientras que la labor de Take Two se circunscribe a que los juegos estén en todas las redacciones y el mayor número de estanterías.

Jeff Briggs y Sid Meier fundaron Firaxis en 1996, después de trabajar juntos en la legendaria y ya extinta Microprose. Desde ese momento mantuvieron un perfil independiente, de compañía especializada en un género, la estrategia, y con una apuesta clara: la creatividad. Dado que Sid Meier nunca ha experimentado con otros géneros distintos, queda por ver si en el futuro veremos una larga serie de expansiones de sus juegos (al estilo de Maxis y sus Sims después de la compra por parte de Electronic Arts) o si bien seguirá fiel a su estilo: pocos juegos y de gran calidad. Sólo esperamos que Meier y Briggs tengan la cuenta corriente saneada y no caigan en la tentación.



Palabras mayores

Las desarrolladoras Bioware Corporation y Pandemic Studios se fusionan en una sola. A la alianza también se ha sumado Elevation Partners, el grupo de inversión liderado por el cantante Bono. Con un capital superior a los 300 millones de dólares, la compañía resultante pasa a convertirse en uno de los estudios de desarrollo independiente más importantes del planeta. Más información en bioware.pandemicstudios.com.



Canadá es una de las potencias mundiales en cuanto a desarrollo de videojuegos.



Que el ritmo no pare

La todopoderosa multinacional de software lúdico Electronic Arts y la líder mundial de distribución de música digital Nettwerk Music Group han decidido unir sus fuerzas para crear EA Recording. El objetivo es que esta nueva marca se encargue de distribuir música digital. Esto hará posible la conversión de la música de los videojuegos de Electronic Arts en tonos y melodías para móviles, o mp3.

Fusión de creatividad

Take Two ha adquirido Firaxis Games, uno de los estudios de desarrollo más reputados en la actualidad. La compañía de Sid Meier, que cuenta con franquicias como *Civilization* o *Pirates!*, se unirá así al sello editorial 2K Games de Take Two. Según Christoph Hartmann, director ejecutivo de 2K Games, la unión de ambas compañías supone "una rotunda fusión de creatividad".



***Baldur's Gate* fue uno de los títulos más celebres del catalogo de Interplay.**

El regreso de un mito

A menos de un año vista de su desaparición, todo parece indicar que la distribuidora y desarrolladora de videojuegos Interplay regresará en breve. Al menos es lo que se desprende de lo publicado en su resucitada página web (www.interplay.com). Por lo que afirman, ahora mismo sus responsables se encuentran inmersos en la creación de una sección online llamada GamesOnline.

Ganadores de concursos

CONCURSO FAHRENHEIT: Manuel Gisbert, Calasparra (Murcia) • Miguel A. Velasco, Gines (Sevilla) • Mónica Zamorano, Salt (Girona) • Miguel A. González, La Bañeza (León) • Fco. Javier Navarro, Tomelloso (Ciudad Real) • Óscar Lago, Redondela (Pontevedra) • David Expósito, Torredonjimeno (Jaén) • Enrique Peralo, Madrid • José Luis Louzán, Cee (A Coruña) • Miguel Fernández, Burgos • Iñigo Simal, Galdacano (Vizcaya) • Esther Lacuesta, Barcelona • Pedro Pablo García, Cuenca • Juan de Dios Pujante, Beniaján (Murcia) • José Benigno Piquero, Albacete

CONCURSO NBA LIVE 06:

JUEGO Y CAMISETA FIRMADA POR PAU GASOL: Sergio Soria, Puentegenil (Córdoba)

JUEGO: José David Padilla, Leganés (Madrid) • Pili Rubio, San Fernando (Cádiz) • Juan Cervantes, Viladecans (Barcelona) • Rafael Jesús Rodríguez, Sant Boi (Barcelona) • Jaume Vives, Belianes (Lleida) • Gonzalo Garrido, Alcalá de Henares (Madrid) • Santiago Sánchez, Zaragoza • Manoli Matamoros, Puebla Sancho Pérez (Badajoz) • Isaac Casado, Barcelona • Jorge Mateo, Santa Coloma de Gramenet (Barcelona) • Javier Fraga, A Coruña • Borja Garea, Castellbisbal (Barcelona) • Rafael Florit, Palma de Mallorca (Baleares) • Jorge Mieres, Astorga (León) • Jorge Aguilar, Zaragoza

ZONA Ω

Novedades en el frente

Pasamos revista a todo lo que se ha asomado a las estanterías este mes de noviembre. Como verás, un amplio surtido de nuevos reclutas para la primera línea del frente de la diversión interactiva. No será por variedad.

ACCIÓN



BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES
Editor: Electronic Arts
Precio: 29,95 €
Puntuación: 7,5
www.es.eagames.com/products.view.asp?id=7329



CALL OF DUTY 2
Editor: Activision
Precio: 49,95 €
Puntuación: 8,5
www.callofduty2.com



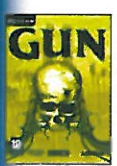
CRIME LIFE
Editor: Konami
Precio: 29,95 €
Puntuación: 5
www.konami-crimelife.com



FALLEN LORDS: CONDEMNATION
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.novarama.com/users/web/projects/index-en.shtml



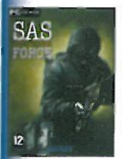
GENE TROOPERS
Editor: Virgin Play
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.genetroopers.com



GUN
Editor: Activision
Precio: 49,95 €
Puntuación: 7,5
www.gunthegame.com



JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING + ESCALATION
Editor: Virgin Play
Precio: 24,95 €
Puntuación: 7,5
www.jointopsthegame.com



SAS ANTI-TERROR FORCE
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.davilex.com/default.aspx



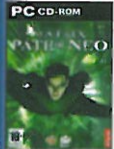
SHREK: SUPERSLAM
Editor: Activision
Precio: 29,95 €
Puntuación: 5,5
www.shreksuperslam.com



STAR WARS: BATTLEFRONT II
Editor: Activision
Precio: 49,95 €
Puntuación: 7
www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii



STARSHIP TROOPERS
Editor: Empire Interactive
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.starshiptroopres-game.com



THE MATRIX: PATH OF NEO
Editor: Atari
Precio: 39,99 €
Puntuación: 6,5
www.atari.com/thematrixpathofneo



WORLD WAR ZERO
Editor: Ludis Games
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.rebellion.co.uk/worldwarzero.html

AVENTURAS

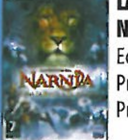
80 DÍAS
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 39,99 €
Puntuación: N/D
frogwares.com/80days



CHICKEN LITTLE
Editor: Atari
Precio: 29,99 €
Puntuación: N/D
www.es.atari.com/index.php?pg=product&id=154



HARRY POTTER Y EL CÁLIZ DE FUEGO
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 6
www.es.eagames.com/products.view.asp?id=6700


LAS CRÓNICAS DE NARNIA
Editor: Atari
Precio: 39,99 €
Puntuación: N/D
www.es.atari.com/index.php?pg=product&id=148

CARÁTULA NO DISPONIBLE

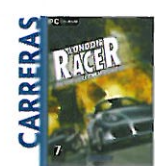
LOS INCREÍBLES: LA AMENAZA DEL SOCAVADOR
Editor: THQ
Precio: 39,95 €
Puntuación: N/D
www.thq.com/theincredibles/original

MARTIN MYSTÈRE: OPERACIÓN DORIAN GRAY
Editor: Friendware
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.friendware.es/proximamente2.asp?id=314

PETER JACKSON'S KING KONG
Editor: Ubisoft
Precio: 44,95 €
Puntuación: N/D
www.kingkonggame.com

PSYCHONAUTS
Editor: THQ
Precio: 44,95 €
Puntuación: 8
www.psychonauts.com

CARRERAS



LONDON RACER: DESTRUCTION MADNESS
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.davilex.com/default.aspx

LONDON RACER: POLICE MADNESS
Editor: Nobilis Ibérica
Precio: 19,99 €
Puntuación: N/D
www.davilex.com/default.aspx

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Editor: Electronic Arts
Precio: 49,95 €
Puntuación: 9
www.es.eagames.com/products.view.asp?id=7329

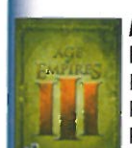
DEPORTES

PC FÚTBOL 2006
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: 5,5
www.pcfutbol2006.com

ESTRATEGIA



AGE OF EMPIRES III
Editor: Microsoft
Precio: 59,99 €
Puntuación: 8
www.ageofempires3.com



AGE OF EMPIRES III: ED. COLECCIONISTA
Editor: Microsoft
Precio: 69,99 €
Puntuación: 8
www.ageofempires3.com



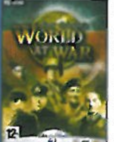
BLITZKRIEG 2
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 39,95 €
Puntuación: 8,5
www.blitzkrieg2.de



DUNGEONS & DRAGONS: DRAGONSHARD
Editor: Atari
Precio: 39,99 €
Puntuación: 7,5
www.atari.com/dragonshard



FINAL CONQUEST
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: 6,5
www.ongamesworld.com/finalconquest



GARY GRIGSBY'S WORLD AT WAR
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 19,95 €
Puntuación: N/D
www.worldatwaronline.com



IMPERIVM: EDICIÓN COLECCIONISTA
Editor: FX Interactive
Precio: 19,95 €
Puntuación: 8

ZONA Ω

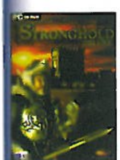
ESTRATEGIA



ROLLERCOASTER TYCOON 3: ¡SALVAJE!
Editor: Atari
Precio: 29,99 €
Puntuación: 6
www.rollercoastertycoon.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV
Editor: Take Two
Precio: 49,99 €
Puntuación: 9
www.civ4.com



STRONGHOLD 2: DELUXE
Editor: Take Two
Precio: 44,99 €
Puntuación: 9,5
www.take2espana.net/stronghold2



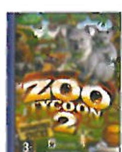
THE MOVIES
Editor: Activision
Precio: 49,95 €
Puntuación: 9,5
www.themoviesgame.com



WILDFIRE
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: N/D
www.friendware.es/proximamente2.asp?id=310



ZOO TYCOON
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6,5
www.microsoft.com/games/zootycoon



ZOO TYCOON 2: ENDANGERED SPECIES
Editor: Microsoft
Precio: 29,99 €
Puntuación: 7
www.microsoft.com/games/pc/zootycoon2es.aspx

ONLINE



LINEAGE II: CHRONICLE 3
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: 6,5
www.lineage2.com

PUZZLES



PC SUDOKU
Editor: Planeta DeAgostini
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D
www.planetadeagostini.net



SUDOKU XXL
Editor: Friendware
Precio: 9,95 €
Puntuación: N/D

SIMULACIÓN



707 PROFESSIONAL
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8
www.justflight.com



AIRBUS: DESTINOS DE VACACIONES
Editor: Draque Multimedia
Precio: 39,99 €
Puntuación: 7,5
www.simulacion-draque.com



F-22 LIGHTNING 3 + COMANCHE 4 + ARMORED FIST 3
Editor: Virgin Play
Precio: 24,95 €
Puntuación: 6
www.virginplay.es



COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 7,5
www.microsoft.com/games/combatfs2



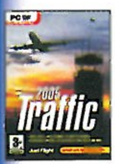
FALCON 4.0: ALLIED FORCE
Editor: Friendware
Precio: 29,95 €
Puntuación: 9
www.friendware.es/catalogo3.asp?id=325



FLIGHT ONE ATR 72-500
Editor: Draque Multimedia
Precio: 39,99 €
Puntuación: 8
www.simulacion-draque.com



FLIGHT SIMULATOR 2002
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8,5
www.microsoft.com/games/pc/fs2002.aspx



TRAFFIC 2005
Editor: Proein
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8
www.justflight.com



TRAIN SIMULATOR
Editor: Ubisoft
Precio: 9,95 €
Puntuación: 8
www.microsoft.com/games/trainsim



X2: LA AMENAZA
Editor: Ludis Games
Precio: 9,95 €
Puntuación: 6
www.ludisgames.com/es_x2_la_amenaza

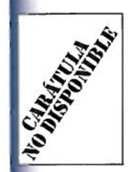
VARIOS



4 EN 1: FLAT OUT + FORD RACING 3 + SYBERIA...
Editor: Virgin Play
Precio: 24,95 €
Puntuación: 7,5
www.virginplay.es



7 EN 1: PARIAH + COPS 2170 + SIN...
Editor: Virgin Play
Precio: 24,95 €
Puntuación: 6
www.virginplay.es



MVM 2006 DELUXE
Editor: FX Interactive
Precio: 29,95 €
Puntuación: 8,5



WARCRAFT III + STARCRAFT + DIABLO II...
Editor: Vivendi Universal
Precio: 39,99 €
Puntuación: 8,5
www.blizzard.com

Los más vendidos

	ESPAÑA	ESTADOS UNIDOS	REINO UNIDO
1	Imperivm III: Las grandes batallas...	Los Sims 2: Noctámbulos	Total Club Manager 06
2	Los Sims 2: Noctámbulos	World of Warcraft	Los Sims 2: Noctámbulos
3	Total Club Manager 06	Black & White 2	Rome Total War: Barbarian Invasion
4	FIFA 06	Age of Empires III	Back & White 2
5	Los Sims 2	Quake 4	Warhammer 4K DoW: Winter Assault
6	Los Sims: Deluxe	Battlefield 2	Brothers in Arms: Earned in Blood
7	ESDLA: la batalla por la Tierra Media	Los Sims 2	Quake 4
8	Los Sims 2: Universitarios	F.E.A.R.	F.E.A.R.
9	F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon	Civilization IV	Rome: Total War
10	Los Sims: Animales a raudales	Call of Duty 2	X3: Reunion 2

*Estas listas corresponden a los juegos más vendidos durante el mes de octubre.

JUEGOS DE PELÍCULA

Doom abre la veda del celuloide interactivo

Desde que **Hollywood descubrió los videojuegos**, allá por los primeros 90, son tantas las **pésimas adaptaciones** que nos ha tocado sufrir que ya recibimos las novedades con **escepticismo**. Sin embargo, retazos de **esperanza** como *Doom*, la película, asoman **en el horizonte**. Un poquito de fe.



POR M. ECHARRI

Hasta hace cuatro días, la autopista cine-videojuegos era de sentido único. Los juegos se nutrían del cine como pobres lactantes y el cine ignoraba con olímpico desprecio a su hermano pobre, su sucursal interactiva. Decir que una película "parecía un videojuego" era el peor de los insultos imaginables.

En los 90, los primeros intentos de explotar el filón de los videojuegos de éxito masivo se saldaron con fracaso artístico y más bien pobres resultados en taquilla. Todo el mundo recuerda aquellos torpes y nada imaginativos *Mortal Kombat* o *Super Mario Bros*. Pero la nueva generación de pelis con alma interactiva, la de los *Tomb Raider* y *Resident Evil*, empezó a marcar direcciones de futuro: mucho dinero, un razonable control de calidad para los guiones y algún intérprete de cierto nombre dispuesto a tomarse su papel en serio. Gracias a ellos se confirmó que las adaptaciones *made in Hollywood* de los juegos de turno podían funcionar.

Ahora asistimos al tercer asalto, el que puede ser el definitivo. El auge imparable de la animación digital, el efecto *Matrix* o el estilo nervioso y posmoderno de directores como Guillermo del Toro, Michael Bay o el mismísimo Tarantino han abierto la veda: las películas ya no se avergüenzan de parecerse a los juegos. Ni en lo visual, ni en el ritmo narrativo, ni en sus temas o argumentos. En este nuevo contexto, no tiene nada de particular que al menos una docena de adaptaciones de juegos de éxito hayan aterrizado o estén a punto de hacerse un hueco en la cartelera.

DOOM

Cine en primera persona



Quizá el futuro de las adaptaciones de juegos al cine depende lo que dé de sí esta película. "*Doom* rompió el molde", asegura Dwayne "The Rock" Johnson. "Por primera vez un juego de acción consiguió transmitir la sensación de que eras tú quien recorría ese mundo increíble exterminando a ese puñado de engendros del más allá". Johnson, un profesional de la lucha libre de facciones marmóreas y duro como el azogue, descubrió el juego de id Software en 1993, mucho antes de reconvertirse en actor con papeles estelares en *El rey Escorpión* o *El retorno de la momia*. Hace poco más de un año le llegó el guión de *Doom*, la película. Según dice, no dudó en aceptarlo: "Me juraron que, por primera vez, iba a hacerse una adaptación digna, capaz de conservar el espíritu del videojuego".

Luego llegó la reunión en Los Ángeles con el hombre que iba a dirigir el proyecto, el polaco Andrzej Bartkowiak, un tipo experto en dirigir películas trepidantes, con alma de videojuego, como *Romeo debe morir*. "Andrzej parece un intelectual", explica The Rock, "pero es un genio dirigiendo películas de acción estratosférica. La idea de rodar una larga secuencia con la misma perspectiva subjetiva que utiliza el juego me parece sencillamente genial".

El propio director confirma que esa escena, el gran aliciente de la película, "fue un guiño a los aficionados del juego, por supuesto, pero también funciona a la perfección en lo cinematográfico". En su opinión, "abre nuevas perspectivas para el cine de acción, que cada vez será más 'interactivo' y permitirá una inmersión más profunda del espectador".

¿Inmersión? ¿Interactividad? John Carmack, creador del juego y asesor de la película, confirma los buenos augurios que inspiran ese par de palabras mágicas: "Cuando vi por primera vez la película, eché de menos el teclado y el ratón ¡para defenderme de los monstruos que se abalanzaban sobre mí!".

Érase una vez en Marte

El argumento es un calco del de la saga *Doom* (incorpora elementos de los tres juegos), sin apenas licencias. Veremos actuar a un grupo de mercenarios de élite enviado a un complejo espacial de Marte para hacer limpieza: el umbral que daba acceso al Infierno ya ha sido cerrado, pero la base todavía está llena de demonios, trasgos y demás fauna infernal. Las criaturas del Más Allá más "creíbles y corpóreas" que se han visto en el cine, según el productor, Lorenzo di Bonaventura.

De momento, las cosas no podrían irle mejor a la película. En su primera semana en cartel en Estados Unidos, *Doom* recaudó más de 12 millones de euros y fue la más vista, muy por delante películas del prestigio de *Dreamers* o *La novia cadáver*. Algo habrá tenido que ver el tirón de The Rock y su principal compañero de reparto, el neozelandés Karl Urban (*El Señor de los Anillos*), a los que secunda, entre otros, la joven Rosemund Pike.

LOS DATOS

¿QUIÉN FIRMA? Un director más que digno, Bartkowiak, y unos productores que llevaban anos tras el proyecto.

GRADO DE FIDELIDAD AL JUEGO Alto, incluso en opinión de la gente de id Software.

PRINCIPAL ALICIENTE El uso de una cámara subjetiva en la mejor tradición de los juegos de acción en primera persona.





FINAL FANTASY VIII: ADVENT CHILDREN

Segundo asalto



Una de las contadas películas de animación que se exhibieron en el pasado Festival de Venecia. Y la única basada en un juego. Dirige un animador de muy largo recorrido, el japonés Nomura Tetsuya, y los responsables del proyecto prometen superar lo mostrado en el primer *Final Fantasy* de cine (2001), una película en que la animación digital casi conseguía confundirse con la imagen real.

LOS DATOS

¿QUIÉN FIRMA? Square Enix, responsable también de la saga de juegos.

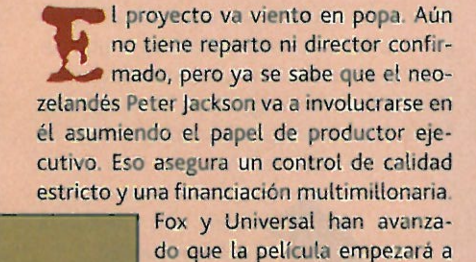
GRADO DE FIDELIDAD AL JUEGO Muy alto. Más que una versión de FF, la película es otra entrega de la serie.

PRINCIPAL ALICIENTE Esas referencias "zen" para introducidos en la cultura manga y el apabullante despliegue visual.

Esta vez incluso se las han arreglado para desarrollar un guión presentable, complejo, pero apto para todo tipo de públicos. *Advent Children* cuenta la historia de un veterano de guerra que vive en completa reclusión, atormentado por su pasado, hasta que la progresión imparable de un virus alienígena le obliga a salir de la cueva y volver a ganarse los galones de héroe.

HALO

Un padrino de renombre



El proyecto va viento en popa. Aún no tiene reparto ni director confirmado, pero ya se sabe que el neozelandés Peter Jackson va a involucrarse en él asumiendo el papel de productor ejecutivo. Eso asegura un control de calidad estricto y una financiación multimillonaria. Fox y Universal han avanzado que la película empezará a rodarse "en breve" y se estrenará a mediados de 2007.

Apenas han trascendido detalles sobre el guión, pero se sabe que va a ser bastante fiel al del juego: los colonos humanos se enfrentan a La Alianza, una coalición de alienígenas que opina que la presencia humana en su cuadrante es una ofensa a sus dioses. Liderados por el Jefe Maestro, un puñado de hombres con sangre fría y agallas resistirá a La Alianza en el hermoso planeta Halo.

LOS DATOS

¿QUIÉN FIRMA? La Fox y Universal en estrecha alianza con Bungie Software y Peter Jackson, claro.

GRADO DE FIDELIDAD AL JUEGO Una incógnita, aunque Jackson ha dicho que *Halo* es el juego que más le ha impresionado.

PRINCIPAL ALICIENTE Se trata de una adaptación sin restricciones y con un presupuesto más generoso que nunca.

BLOODRAYNE

Despertar vampírico

Rumanía, siglo XVIII. Rayne, una joven nacida del cruce entre una humana y un vampiro, se debate entre su insaciable sed de sangre y la compasión por los seres humanos. Entre dilema y dilema, encuentra tiempo para vengarse de su padre, el perverso rey de los vampiros que violó a su madre. Éste es el argumento de la película en la que trabaja el alemán Uwe Boll, un tipo que pretende dedicar su carrera a adaptar al cine cuanto videojuego se le ponga a tiro.

La neoyorquina Kristanna Loken (*Terminator 3*, *Gangland*, *Panic*) se pone en la piel de Rayne, esta pariente pobre, pelirroja y colmilluda de Buffy la Cazavampiros, y el veterano Ben Kingsley derrocha distinción en el papel de Kagan, rey vampiro y padre disfuncional de la protagonista.

LOS DATOS

¿QUIÉN FIRMA? Uwe Boll, un cuarentón que ya produjo *House of the Dead* en 2003 y que se ha especializado en adaptar juegos.

GRADO DE FIDELIDAD AL JUEGO Bajo según la crítica norteamericana, que ve la película como una versión gore y algo zafia de Entrevista con el vampiro.

PRINCIPAL ALICIENTE Kristanna Loken, una actriz experta en asumir el rol de heroína de videojuego.

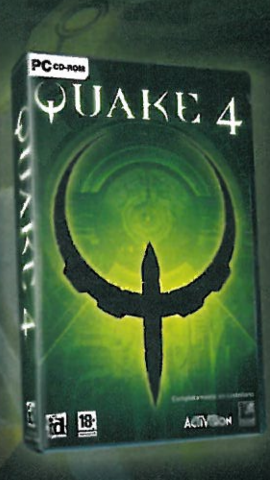




En una guerra por la supervivencia de la Tierra, contra un encarnizado enemigo, la única forma de derrotarle es llegar a ser uno de ellos.

- Batalla también al aire libre utilizando tanques y robots.
- Lucha con el apoyo de un escuadrón de elite.
- Aniquila al enemigo extraterrestre con un arsenal de armamento de alta tecnología.
- Compite a un ritmo trepidante en internet, en un modo multijugador "estilo arena".

...LA INVASIÓN HA COMENZADO



Un juego de: id — idsoftware.com

Desarrollado por: RAVEN

Editado por:



WWW.QUAKE4GAME.COM



www.pegi.info



SILENT HILL

En la aldea maldita

Todo un reto: adaptar de forma convincente uno de los juegos con mejor guión y mejor atmósfera que jamás posaron el trasero en ordenadores o consolas. Por suerte, ha ido a parar a muy buenas manos, las del francés Christophe Gans, responsable de dos buenas películas de género, *El pacto de los lobos* y *Crying Freeman*.

Silent Hill está en fase de postproducción y se estrenará a mediados del año que viene. Del guión sabemos que se centra en la llegada a la aldea de Silent Hill de una madre, Rose, cuya hija sufre una enfermedad incurable. Su intención es ponerla en manos de un curandero, pero este proyecto deja de importar en cuanto la niña se pierde por las calles de la aldea maldita, un páramo espectral que conocemos a la perfección por lo mucho que lo hemos recorrido aferrados a nuestro ratón.



LOS DATOS

¿QUIÉN FIRMA? El tal Gans, que parece tomarse muy en serio lo de adaptar, en su opinión, "el mejor juego jamás creado".

GRADO DE FIDELIDAD AL JUEGO Alto en lo que a atmósfera se refiere, aunque parece que en el guión se han permitido notables licencias.

PRINCIPAL ALICIENTE Lo muy cinematográfico que resultaba el juego de por sí. Puede ser una espléndida película de género.

POSTAL

Ante todo, polémica

Postal, un juego de acción arcade tan polémico como legendario cumple diez años en 2007. Y el incansable Uwe Boll se ha propuesto celebrarlo con una adaptación que promete conservar "el espíritu" del juego original. El director la ve como "una película que reflejará nuestra sociedad: divertida, violenta, ¡absurda!". Así que debería ir sobrada de truculencia e incorrección política: "Si nos sale bien, ¡podríamos acabar en la cárcel!".

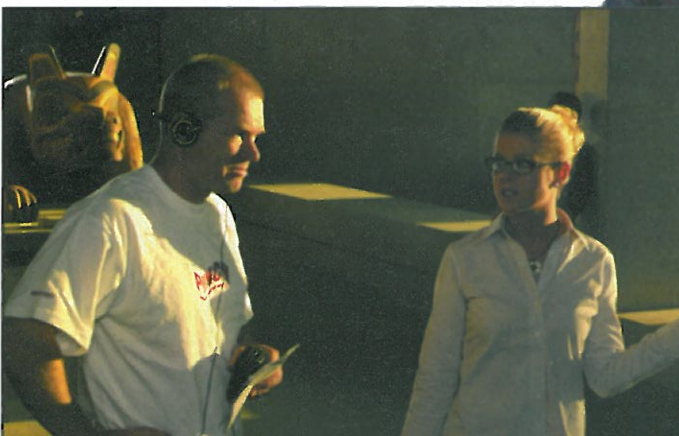
El argumento será de los que caben en una servilleta: un tipo en apariencia normal enloquece y dedica una jornada a exterminar a sus conciudadanos en una aldea anónima del corazón de América. Con estos mimbres, la polémica parece garantizada. La duda que nos asalta es cómo conseguirá Boll que la película resulte "divertida" (además de violenta). Si se trataba de provocar, por ahora lo va consiguiendo.

LOS DATOS

¿QUIÉN FIRMA? Uwe Boll (¿quién si no?). El hombre se apunta a un bombardeo.

GRADO DE FIDELIDAD AL JUEGO No podrá ser muy alto, la verdad. El planteamiento del juego da para muy poca película.

PRINCIPAL ALICIENTE No estaría mal que la peli recuperase la violencia paródica y el alto grado de incorrección política del juego.





Y ADEMÁS...

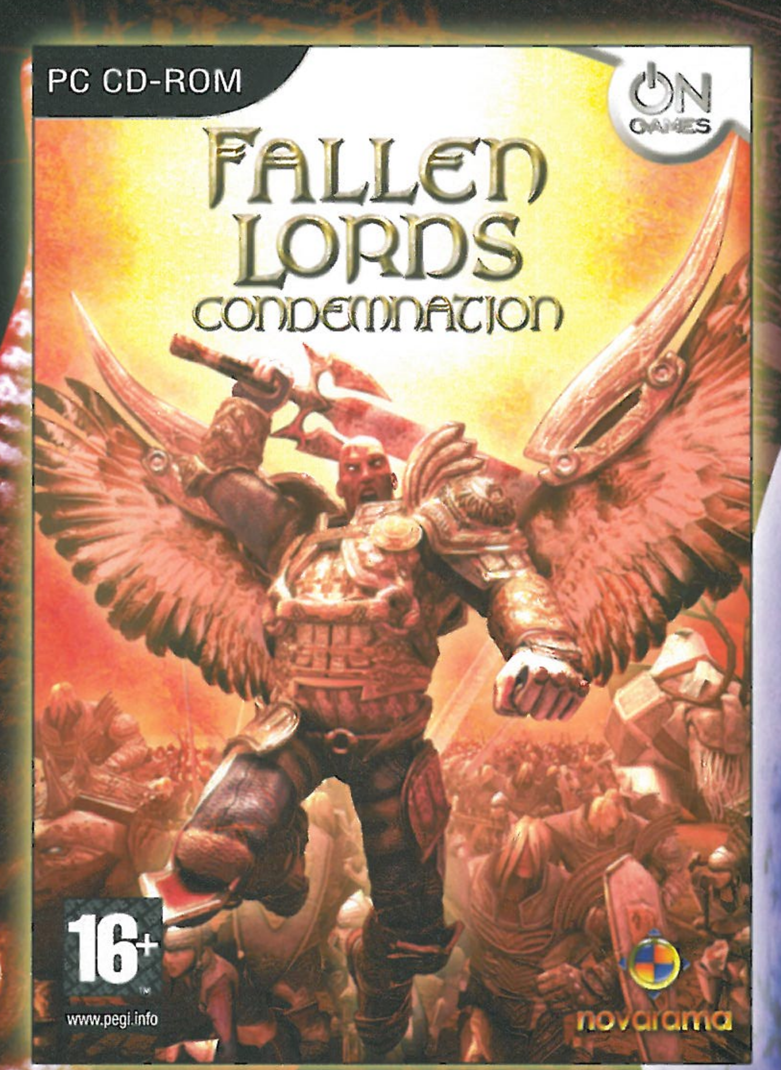
Hay más, mucho más. Todd Hollenshead, presidente de id Software, ha confirmado recientemente que el próximo fruto de su alianza estratégica con Universal va a ser la adaptación cinematográfica de *Quake*. El argumento se inspirará en el de las entregas segunda y cuarta del juego.

Mientras, Uwe Boll sigue explorando el filón y ya trabaja en dos películas basadas en *Dungeon Siege* (una de ellas está ya en fase de posproducción), a las que seguirán las ya anunciadas *Hunter* y *Far Cry*. También para el año que viene está previsto el estreno en nuestro país de *Resident Evil: Apocalypse*, que cuenta de nuevo con la presencia de la escultural Milla Jovovich y que ha pasado sin pena ni gloria por las plateas norteamericanas.

En fin, que los próximos meses van a estar repletos de combustible interactivo de muy alto octanaje: el cine palomitero de hoy es, cada vez más, carne de videojuego.

ON GAMES





LA GUERRA HA EMPEZADO.
¿EN QUÉ BANDO QUIERES LUCHAR?

www.ongamesworld.com/fallenlords
www.fallenlords.com

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: CDV/Stormregion • EDITOR: FX Interactive • DISPONIBLE: Diciembre

PANZERS II

Codename: Panzers Phase Two

Ah, los juegos de estrategia de la **Segunda Guerra Mundial**... Das una patada a un catálogo y te atacan cuatro. Lo difícil es encontrar uno solo que represente un **peligro para tu tiempo libre**. Por eso esperamos jugar a *Panzers II*. Como **agua de mayo**.

POR A. SALAS



Las piezas de artillería serán capaces de castigar un área con gran efectividad.

Codename: Panzers fue un gran juego, sin duda. Ahora que la prensa especializada extranjera ha colmado de buenas críticas a su segunda parte, seguramente muchos se estarán preguntando si algún día llegará a nuestro país. La respuesta es que sí. Está a punto de aterrizar y lo hará con traducción íntegra al castellano y precio reducido. Nosotros ya lo estamos disfrutando.

Panzers II es un título enfocado exclusivamente al planteamiento táctico, dejando de lado la gestión de recursos para que sólo debas preocuparte de dirigir a tus unidades. Nada más. De hecho no es que los recursos queden en un segundo plano, sencillamente no hay. Tampoco podrás crear unidades en mitad de un escenario cuando tú quieras como en un *Command & Conquer*, sino que deberás echar mano de lo que te haya proporcionado el Alto Mando.

Por otra parte, las unidades que sobrevivan a una misión pasarán a la siguiente, junto con algunos refuerzos que se te proporcionarán como premio a la constancia. Si a esto le sumamos que las unidades ganan veteranía, sobra decir que deberás mimar a tus tropas y dejar los kamikazes para el parque acuático. Una unidad veterana funcionará muchísimo mejor en combate y marcará la diferencia respecto a las más novatas.

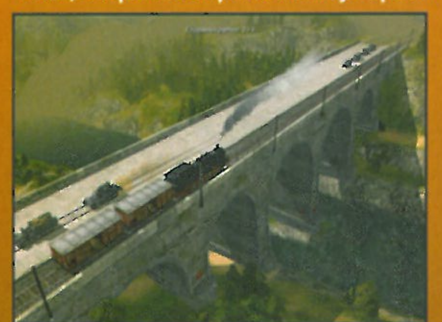
Guión de cine

Otro de los aspectos más llamativos del juego es la profundidad de su historia. Los juegos de estrategia tienen una trama, de eso no hay duda, pero ésta suele quedarse en el copia-pega de un artículo de la enciclopedia o en las batallitas de un *Hazañas Bélicas* de pacotilla. En *Panzers II* no tendrás la impresión de entregarte a ninguno de esos dos tostones. Para evitarlo ha trabajado en el guión Simon Beaufoy, guionista también de películas como *The Full Monty*.

En las tres campañas del juego (El Eje, Aliados y Partisanos) se seguirá la evolución



Poner las luces de noche te dará más rango de visión, aunque no siempre será la mejor opción.



¿Ves esos puntitos rojos bajo el puente? Al pulsar el botón no habrá ni puntitos ni puente.



Todas las unidades estarán recreadas con el máximo detalle. Fíjate en esos Panzer.

de varios personajes. En el bando italiano, la trama girará en torno a Darío y Sergio de Angelis, dos oficiales destinados a la campaña del norte de África. El primero de ellos, un fascista de pro, tiene sueños húmedos con Mussolini, mientras que su hermano mayor empieza a mostrar cierto desencanto con la guerra. Los alemanes tendrán entre sus filas a Hans von Gröbel, un teniente ansioso de ser destinado al Panzergruppe Afrika que dará mucho que hablar. Los aliados contarán con el americano Samuel Wilson y el británico James Barnes, dos colegas que vivirán codo a codo todo tipo de combates. Los partisanos, cómo no, también tendrán un líder, apodado "El Lobo", en torno al cual se reúne lo más granado de la resistencia, que actúa como si de comandos se tratasen. Como ves, un repertorio de lujo.

Luces y acción

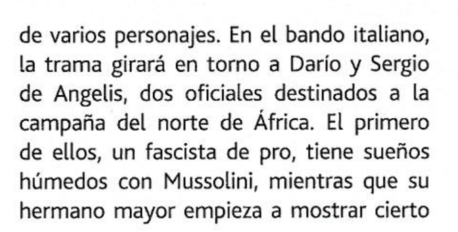
Lo primero que destaca del juego es su elevado nivel de detalle. Si echas un vistazo a las capturas que acompañan este texto y tienes una ligera idea del arsenal de guerra alemán y aliado (aunque sólo sea por haber jugado a *Battlefield 1942*), seguro que reconoces más de un vehículo. Los escenarios tampoco se quedan cortos en este aspecto, sobre todo teniendo en cuenta que son totalmente destructibles.

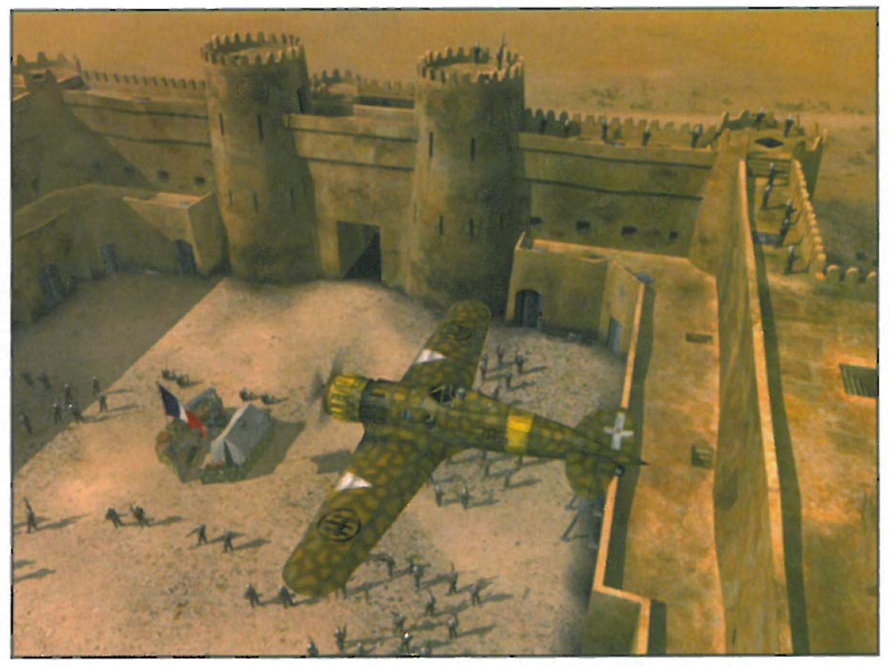
Además, *Panzers II* contará con ciclos de día y noche. Esto te obligará a variar tu táctica cuando oscurezca, ya que de noche todos los soldados son pardos, a no ser que enciendas las luces del vehículo. La mala noticia es que eso, aunque suponga poder ver más terreno, hará que el enemigo te divise desde mayor distancia. La

A FALTA DE PAN...

El mariscal Erwin Rommel es conocido entre otras muchas cosas por su forma de aprovechar lo poco que tenía y adaptarlo a la situación en la que se encontrara. Una de sus anécdotas más conocidas, aparte de la gran suerte que tenía por no ser nunca alcanzado en la primera línea del frente, es el uso de armas antiaéreas contra carros blindados, ya que era la primera vez que se hacía algo así. Viendo que sus cañones antitanque eran inefectivos contra el blindaje de los carros británicos, El Zorro del Desierto no dudó en echar mano de sus antiaéreos de 88 mm para frenar el avance enemigo. En *Panzers II* podrás revivir este momento que tan por sorpresa cogió a los ingleses. Por la imagen te puedes hacer una idea de la poca gracia que les hizo.







El fuerte de Bir-Hashim ha sido hasta ahora inexpugnable. Sí, hasta ahora.



Si consigues darle suficiente plomo al carro, asistirás a una desbandada.



Todo será destructible. Incluso podrás arrasar pueblos enteros.



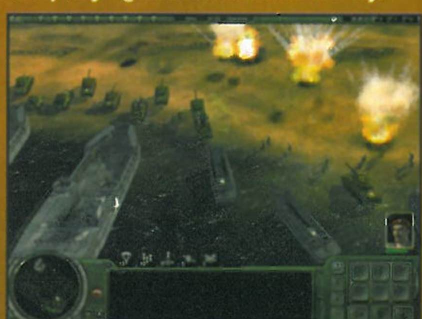
Eso, eso, tirad de luces largas. Seguro que los pilotos son españoles.



Podrás desplegar fuerzas aerotransportadas en cualquier punto del mapa.



Deberás estar siempre ojo avizor con tus tanques y vigilar el estado de su blindaje.



La operación Husky será una de las misiones aliadas más emocionantes.

buena es que podrás aprovechar ese factor cuando sean los otros quienes vayan con las luces puestas y tenderles simpáticas emboscadas. La distancia no importará tanto, porque, aunque no veas a las unidades directamente, un icono se encargará de marcarte la presa.

Este tipo de iconos también se utilizarán cuando puedas oír a una unidad que queda fuera de tu campo de visión. Por ejemplo, cuando un blindado enemigo se oculte detrás de una colina, verás su icono de sonido correspondiente justo en la posición en la que se encuentra. Lo mismo ocurrirá con las tropas de infantería. Éstas tienen otro icono característico, representado por unas botas, que indicará el sonido de las unidades marchando y delatará su posición. Una vez más, estos iconos harán que te puedas hacer una idea aproximada de cuántas unidades hay y de qué tipo. El resto será atacar o defender, según las ganas que tengas de salir victorioso.

La pausa táctica te permitirá detener la acción en cualquier momento para dar órdenes a tus unidades

Fuego amigo

Panzers II contará con una sencilla interfaz, nada que se aleje de las que suelen campar por los juegos de estrategia en tiempo real. Por eso, si te decimos que en un momento dado puedes estar comandando unas 50 unidades o más, quizás pienses que el manejo del juego será de todo menos fácil. Error. También dispondrás de la pausa táctica, que te permitirá detener la acción en cualquier momento para dar órdenes a tus unidades. De hecho, la pausa táctica se convierte en un elemento crucial para la victoria. Y es que en escenarios pequeños y con pocas unidades quizá no sea necesario, pero cuando realices un desembarco con docenas de unidades repartidas por todo el mapa, a ver quién es el guapo que las dirige a todas en tiempo real...

Aparte de tus unidades habituales en el campo de batalla, contarás con otras que no se encuentran directamente en el escenario pero que te prestarán ayuda desde fuera. Se trata de los distintos tipos de ataques aéreos (bombardeo táctico, bombardeo en línea, etc.), aunque también podrás solicitar el envío de tropas aerotransportadas así como fuego de artillería con el que castigar una zona que ha sido particularmente antipática.

Este tipo de acciones estarán limitadas, y tener más o menos órdenes de ataque disponibles dependerá de tu habilidad como estratega. Ya sabes: al acabar una misión se te darán más o menos puntos en función de tu actuación en el campo de batalla. Estos puntos se traducirán en más órdenes de este tipo que te serán concedidas por el Alto Mando. Y créenos, un par de bombardeos más o menos pueden suponer un auténtico punto de inflexión en un encarnizado combate.

Lo esencial

A SEGUIR... La gran atención al detalle que se ha puesto en el diseño de las unidades, su sencillo sistema de control y las mejoras que incorpora respecto a su antecesor.

A MEJORAR... Se produce algún leve tirón gráfico cuando aparecen muchas unidades en pantalla, aunque nada que no se cure con un buen equipo.

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Codemasters • EDITOR: Codemasters • DISPONIBLE: Febrero

TOCA RACE DRIVER 3

¿Eres de los que sacrifican sus obligaciones si **la Fórmula 1** se presenta en el televisor? ¿No le haces ascos a las **carreras NASCAR**? ¿También te gustas esas monstruosas **máquinas con ruedas gigantes**? Buenas noticias: con un solo juego podrás **tocar la felicidad**.

POR X. ROBLES

La cámara interior aportará realismo, pero restará campo de visión.

Un clásico que no podía faltar. El Lancer es siempre una garantía.

Variedad y cantidad. Sin duda, estas dos palabras serán de las primeras que te vengan a la cabeza si alguien te pide que enumeres las características de *ToCA Race Driver 3*. Y es que las cifras de la nueva entrega de la saga de conducción de Codemasters serán, cuanto menos, muy generosas: participaremos en más de 100 campeonatos individuales, que cubren 35 modalidades distintas de deportes de motor. ¿Pero existen 35 disciplinas competitivas diferentes? Por lo visto así es. Entre otras, encontrarás extravagancias como: Touring Cars, Off Road, V8 Supercars o 4x4 Monster Series. Por supuesto, también disfrutarás de los GT, karts y monoplazas de toda la vida.

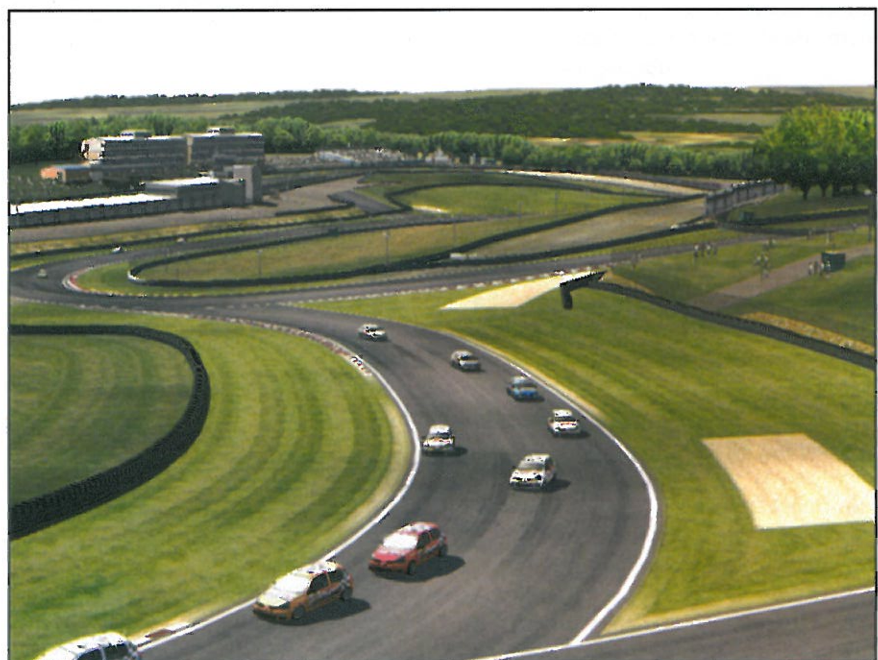
Las pruebas traerán de la mano más de 40 circuitos de competición. Kilómetros de asfalto dispuestos a ser recorridos por los bugas más pintorescos. En esta ocasión serán varias decenas los vehículos reales –tanto modernos como históricos– que tendremos a nuestra disposición.

MODO A LA CARTA

El juego incorpora la coletilla de "The Ultimate Racing Simulator". Aún así, conscientes de que la palabra "simulador" provoca alegría y desesperación a partes iguales, los desarrolladores han optado por dejar la elección a manos del jugador. Mediante el ajuste de diferentes parámetros, lograremos que la experiencia de juego sea más cercana a la simulación o al arcade. El resultado será satisfactorio para todos: los más veteranos podrán disfrutar de un comportamiento del coche muy cercano a la realidad y los menos habilidosos serán capaces de acabar las competiciones con las cuatro ruedas en su sitio.

Las carreras, en las que participarán hasta 21 coches, serán muy similares a las de *ToCA Race Driver 2* en lo referente al control y a los elementos en pantalla: indicadores de daños en suspensión, motor o ruedas, estado del depósito de combustible... Será ahí, en esos pequeños iconos, donde resida una gran parte de la gracia del juego.

Repostar más o menos en las paradas en boxes te permitirá elaborar distintas



Tras dar una lección a los rivales, la repetición te sentará de miedo.



Adaptarse al control de estos buggies no será sencillo. Para nada.



Será vital prestar atención a los consejos que te den por radio.

estrategias. Si comienzas la carrera con un estilo de conducción conservador, podrás permitirte, al llegar a la última vuelta, pilotar de forma más agresiva sin arriesgarte a acabar fuera de la competición. A estas alturas no hará falta que te aclaremos que para disfrutar al máximo de este título será imprescindible un buen volante. Con un mando similar al Dual Shock se juega también bastante bien, pero por favor, no lo intentes con el teclado...

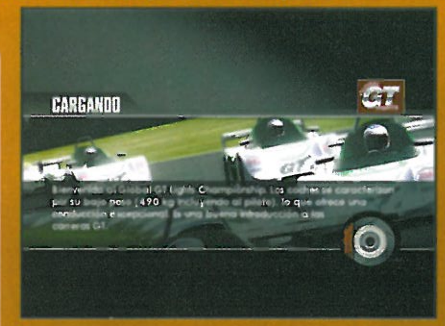
En lo referente a modos de juego, *ToCA Race Driver 3* no aportará nada revolucionario al género. Pero tampoco se olvidará de nada. Bajo el nombre de "Gira Mundial" encontrarás el típico modo principal en el que se propone competir en distintas competiciones para, si superas los objetivos, desbloquear otras nuevas. Si te cansas de cumplir órdenes, siempre podrás recurrir a las clásicas carreras libres y contrarreloj, o bien retar a otros jugadores a pantalla partida o en Internet.

Participarás en más de 100 campeonatos, que cubren 35 modalidades distintas de deportes de motor

Parecidos razonables

Es pronto para llenar el saco de las conclusiones sobre el apartado gráfico, aunque todo parece indicar que estaremos ante un juego vistoso, pero demasiado parecido al anterior. El modelado de los coches parece que va a ser correcto y poco más, la calidad de las texturas de momento es muy dispar (sí, el juego saldrá para consolas), los reflejos y efectos de iluminación no resultan tan convincentes que deberían... Sin embargo, hay tiempo para mejorar estos aspectos antes de que el título llegue a las estanterías en febrero. Sí, mientras hay vida, hay esperanza.

En definitiva, *ToCA Race Driver 3* apostará por la variedad para ofrecernos muchas horas de diversión. Lo que ya no sabemos es si la experiencia al volante sabrá desmarcarse de otras entregas, otros *ToCA*, otras horas de diversión.



Gracias a los tiempos de carga llegaremos a ser expertos del motor.


Escenas de una gran calidad acompañarán al modo "Gira Mundial".



30 AÑOS DAN PARA MUCHO

Una de las opciones más atractivas de *ToCA Race Driver 3* será la de correr con diferentes bólidos que, cada uno en su época, se convirtieron en los reyes del asfalto. Aquí va un ejemplo aplicado a la Fórmula 1.

FW18
Años antes de que llegara Alonso, los motores Renault ya conocían el sabor de la victoria: gracias a este mítico coche Damon Hill se hizo con el Campeonato del Mundo de 1996.





LOTUS 49
Con un diseño sumamente elegante, el Lotus 49 Ford Cosworth se convirtió en uno de los autos más famoso de los 60. El gran piloto escocés Jim Clark lo dominó mejor que nadie.

MERCEDES-BENZ W25
La primera "flecha plateada" de la historia se fabricó en 1934. La escudería alemana decidió no pintar sus coches para intentar aligerar peso, y de ahí su emblemático color.



Lo esencial

A SEGUIR... La impresionante variedad de modalidades, coches y circuitos a nuestra disposición. Además, ofrecerá simulación o arcade en función de nuestras preferencias.

A MEJORAR... Un apartado gráfico muy similar al de su predecesor que puede deparar pocas sorpresas a los jugadores más exigentes.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Coldwood Interactive • **EDITOR:** Nobilis Ibérica • **DISPONIBLE:** Diciembre

SKI RACING 2006



Vuelve el esquí. Y es que el invierno es para muchos mejor que un verano ibicenco. Si nunca te has atrevido a **bajar a 130 km/h por esas pistas alpinas**, no te cortes: que Hermann Maier se la pegue por ti. Además, para jugar a *Ski Racing 2006* **no necesitas forfait.**



Parece que coger esta curva a 79 km/h no va a ser una buena idea.

POR X. ROBLES

Llega el invierno y, con él, los fantásticos adornos del Ikea, los villancicos y los juegos de esquí. Uno de esos es *Ski Racing 2006*, apadrinado por Hermann Maier, alias "Herminator", conocido por haberlo ganado todo. Y no hablamos de los campeonatos regionales de petanca. Es tetracampeón de la Copa del Mundo, que no es poco, sobre todo teniendo en cuenta que en 2001 casi le amputan una pierna tras un gravísimo accidente de moto. El título de Coldwood, que debutó en compatibles el año pasado, pretende convertirse en el referente de este deporte. Dicho sea de paso, competencia no es que tenga mucha.

La nieve cae sobre Kitzbuehel

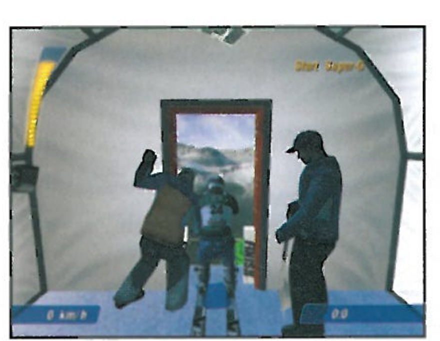
Con un buen surtido de licencias oficiales, *Ski Racing 2006* apostará por el realismo. Los modos de juego parecen, en principio, atractivos: slalom, slalom gigante, súper gigante... en pistas reales, todas las de la Copa del Mundo 2005-2006. Podrás empezar por crear tu propio esquiador para competir e ir ganando puntos de habilidad, que deberás invertir sabiamente según tu estilo de juego: rápido como una flecha o suavecito. Por mucho Baqueira-Beret que hayas visitado, lo más probable es que aquí te sientas al principio más patoso que King Kong haciendo punto de cruz. Así que, si quieres ahorrarte algunos tropiezos, también podrás comenzar encarnando a cracks reales.

Lo que menos nos ha gustado es el considerable nivel de dificultad, ya que tanto el sistema de control como la ausencia de ayudas no facilitan las cosas. Es complicado controlar al esquiador con un pad, y sin un buen sistema de control, lo de deslizarse a velocidad de vértigo e ir virando para pasar entre banderitas puede convertirse en un infierno. Tiempo al tiempo, ya que la versión que hemos probado está todavía verde.

Sería una lástima que no se corrigiera este defecto, ya que por lo demás *Ski Racing 2006* tiene buenos mimbres para dejar satisfechos a los aficionados al esquí alpino. Se están mimado muchos detalles. Un ejemplo son los esquiadores, que podrán presumir de distintintas animaciones y movimientos: desde girar con los cantos y agazaparse en las rectas a salir con turbo de las curvas más complicadas.



Al acabar una carrera, tú decides si mostrar tu alegría o pagarla con los esquís.



Menos mal que llevamos casco. Aunque vista la altura, bien nos iría un paracaídas.

Lo esencial

A SEGUIR... Las licencias oficiales y el detalle de las pistas aportan realismo al título. Además, los distintos modos de juego prometen alargar la vida del juego hasta que la nieve se derrita.

A MEJORAR... Al menos en la versión que hemos probado, el nivel de dificultad es considerable, a lo que contribuye un sistema de control poco elaborado.


LEGION
ARENA
DA LA ORDEN... ¡QUE LA FURIA SE DESATE!
Los estandartes imperiales ondean al viento, las espadas estás desenvainadas: ¡es la hora de combatir! Legion Arena te pone al mando del ejército más poderoso de todos los tiempos. Tienes el destino en tus manos: ¡triunfa o serás aniquilado! Crea tu ejército, recluta y entrena tropas nuevas en más de 100 habilidades de combate diferentes. ¿Crees que la estrategia es fundamental para superar a tus enemigos? Planea todas las batallas antes de enfrentarte a las tropas enemigas. ¿Prefieres la fuerza bruta? ¡Empuña tu espada y que comience la matanza!
19,95€
POWERED BY gamespy
Interactive
www.planetadeagostini.net
Black Bean

ESTE MES...

DIARIO DE A BORDO

26 DE OCTUBRE: Llegan las pelotitas del concurso de *Football Manager* y en lugar de guardarlas para nuestros queridos lectores, montamos un partidillo en la redacción. Aquí no hay quien trabaje. El inefable Navarrete intenta poner orden, pero acaba de portero del equipo perdedor.

2 DE NOVIEMBRE: Este número será especial. En cualquier momento nuestro compañero Font puede ser papá. Sí, otra vez, así que no está histérico. Nuestra prioridad de hoy es buscarle nombre. Y caiga quien caiga, lo decimos claro: no nos gusta Leonor... el nombre. A la niña no la conocemos.

7 DE NOVIEMBRE. El caos. El Inefable y Roca juntos de presentación. Uno en moto y el otro en coche. Font también ha salido pitando. Su señora está de parto. Y Navarro, más solo que la una, aprovecha la ocasión para instalarse unos cuantos juegos en su flamante ordenador. Lo mejor contra el estrés.

14 DE NOVIEMBRE. La hemos visto. Se llama Mar, es preciosa y tiene una semana. Por fortuna, no ha salido al padre, aunque ya la han visto con un sonajero estilo joystick (hay que hacer cantera). Con la emoción se nos olvida que tenemos otro cierre más. Eso está hecho. Qué bello es vivir.

CAZA Y CAPTURA



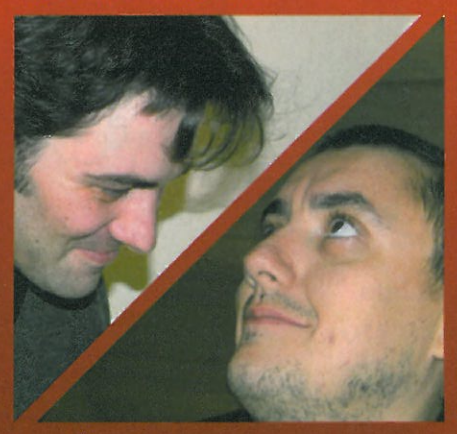
Los rumores eran ciertos. Nuestro compañero Sayalero ha cambiado los locos fines de semana de antaño por bailes populares junto a los monstruitos de *The Bard's Tale*. Luego se quejará de que siempre le toca bailar con la más fea.

JUGADORES NATOS

E. ARTIGAS ➤ Un hombre justo: si un simulador no cumple con los mínimos exigibles, él lo dice, y en paz.

J. FONT ➤ Un militar en la reserva que en su día sentó cátedra como estratega. Ahora se dedica sobre todo a carreras y hardware.

M. GONZÁLEZ ➤ Nos lo recomendaron en una convención de *friquis*, y sí, resulta que el tipo se defiende. Analista implacable.







D. GÓMEZ ➤ Otro profesor universitario que se sube al barco para iluminarnos con sus sólidos conocimientos. Una eminencia.

O. GARCIA ➤ Sirve de intérprete a los discursos de Bush, es profesor universitario y analiza juegos de vez en cuando.

G. MASNOU ➤ No hay aventura que desconozca. Además, no duda en compartir su abrumadora cultura videojueguil.

LUJO ASIÁTICO

Pongamos que vas de compras y corres serio riesgo de perderte en el laberinto de las novedades. No sufras, te damos una brújula infalible: doce juegos por los que puedes apostar sin dudarlo. Los mejores.

ACCIÓN



GTA: SAN ANDREAS
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

Diversión en estado puro, una bofetada a los juegos lineales.
www.rockstargames.com/sanandreas



HALF-LIFE 2: GAME OF THE YEAR
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Un juego irrepetible, una cumbre tecnológica y creativa.
www.half-life2.com



BATTLEFIELD 2
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

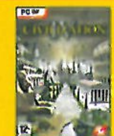
Batallas multitudinarias muy adictivas y gráficos de escándalo.
www.eagames.com

ESTRATEGIA



THE MOVIES
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

Una obra de arte sencilla en su mecánica y repleta de posibilidades.
www.themoviesgame.com



SID MEIER'S CIVILIZATION IV
Precio: 49,99 €
Editor: Take Two

La saga *Civilization* se moderniza, equilibra y agiliza. Indispensable.
www.civ4.com



ROME: TOTAL WAR
Precio: 49,95 €
Editor: Activision

La mejor entrega hasta la fecha de la espléndida serie *Total War*.
www.totalwar.com

AVENTURAS



FAHRENHEIT
Precio: 44,99 €
Editor: Atari

Una aventura policíaca original y muy cinematográfica.
www.fahrenheitgame.com

ROL



CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II
Precio: 49,95 €
Editor: LucasArts

La nueva entrega de la saga de rol galáctico por excelencia.
www.lucasarts.com

DEPORTES



PRO EVOLUTION SOCCER 5
Precio: 39,95 €
Editor: Konami

Un simulador que recrea el deporte rey como nadie hasta la fecha.
es.gs.konami-europe.com

CARRERAS



NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Precio: 49,95 €
Editor: Electronic Arts

Tuning de élite en carreras urbanas del todo ejemplares.
www.eagames.com/official/nfs/underground2

SIMULACIÓN



FALCON 4.0: ALLIED FORCE
Precio: 29,95 €
Editor: Friendware

El clásico de la simulación se actualiza para recuperar su trono.
www.lead-pursuit.com

ONLINE



WORLD OF WARCRAFT
Precio: 44,99 €
Editor: Vivendi Universal

Un juego completo, sólido y adictivo que puede dejarte sin vida social.
www.worldofwarcraft.com

CÓMO DAMOS LA NOTA



¿El juego perfecto? Busque bajo este número. Si lo encuentra, juéguelo sin descanso.



Excepcional. Toda una obra maestra del software lúdico. Imprescindible para cualquier jugador.



Muy, muy bueno. Compra de lo más recomendable. Un título casi redondo.



Bueno de verdad. Puede tener algún defecto, pero las medianías ni sueñan con una nota así.



Bueno, sin más. Aconsejable, aunque no se excede en virtudes.



Aceptable. Cumple los mínimos exigibles, así que tal vez merezca una oportunidad.



Flojito. Los hemos visto mejores. Existen muchas otras opciones para disfrutar de tu tiempo libre.



Muy flojo. Mejor mantente alejado no sea que empieces a perder tu interés en el PC.



Deplorable. Indigno de creadores que se precien de serlo. Allá cada cual con su conciencia...

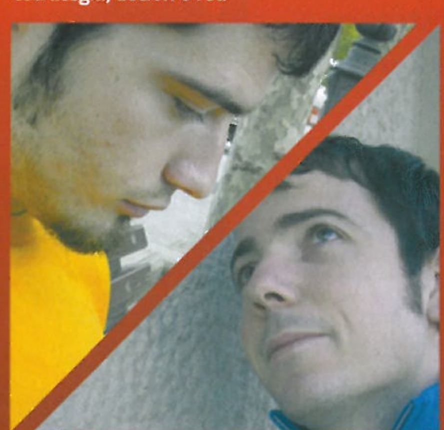


Punible. Parece mentira que alguien haga bodrios semejantes.

X. PITA ➤ Un tipo tranquilo que juega sin descanso a todo lo que se le cruza, ya sea estrategia, acción o rol.

X. ROBLES ➤ Lo mismo le da un balón que una raqueta. Lo suyo es la competición de alto nivel. Preparación le sobra.

S. SÁNCHEZ ➤ Un jugón de pro, enamorado de la acción trepidante y los juegos online. Bueno, de hecho, no le hace ascos a casi nada.







J. RIPOLL ➤ Redactor de ida y vuelta, Ripoll se dedica al cine y sus quehaceres, aunque de vez en cuando echa una mano.

A. SALAS ➤ Éste sabe. Su currículum cabe en una servilleta, pero hay que ver lo mucho que se entera y lo poco que presume.

A. SAYALERO ➤ Lleva el rol en las venas y le sobran ideas. La de redecorar la redacción como una mazmorra se la rechazamos.



THE MOVIES

Si Spielberg es el mago del celuloide, Peter Molyneux ha de ser por fuerza el **hechicero de los videojuegos**. En su recreación del mundo de los grandes estudios de cine, vuelve a demostrar su **inigualable genio**. Silencio. Que suene la claqueta y a disfrutar de esta **obra maestra**.

POR S. SÁNCHEZ

Si bien los analistas tendemos a comparar juegos para acumular recursos pedagógicos en nuestra exposición, en este caso no caeremos en la tentación fácil de hacer la siempre injusta ponderación con *Los Sims 2* o títulos que lleven la denominación *Tycoon*. Y es que la influencia de estos juegos en *The Movies* es comparable a una relación entre primos, que no entre hermanos.

De hecho, *The Movies* ofrece una flexibilidad muy similar a la de un mánager de fútbol. Estamos acostumbrados a que los gestores de fútbol nos permitan el nivel de implicación que queramos, es decir, podemos automatizar la parte deportiva para centrarnos en las finanzas o podemos influir



Continuamente obtienes pistas para barrer en las taquillas.



Si descubres que dos actores se llevan bien, júntalos en una película.



La imagen de tus estrellas es muy importante. Renuévala.



Puedes forzar que dos actores se conozcan entre ellos.

directamente en todos los aspectos que rodean al club, hasta el punto de ser nosotros mismos quienes disputemos los partidos. Algo parecido sucede en *The Movies*.

El juego empieza transportándote a los tiempos en que la industria del cine estaba en pañales. Así que en plenos años 20 tu primera decisión es ponerle nombre y logotipo a tu estudio. El apropiado tutorial te permite descubrir la cantidad de cosas que puedes llegar a controlar. De forma progresiva te vas familiarizando con la construcción de los edificios, la contratación de personal y el rodaje y postproducción de las películas. Pero no te abrumes, ya que una interfaz sencilla y una fantástica inteligencia artificial juegan a tu favor.

Si bien la interfaz recuerda bastante a la de *Los Sims*, es de agradecer que se hayan incorporado otras formas de información para no sobrecargarla. La más relevante de todas es que pasando con el puntero del ratón sobre edificios y personajes se abren burbujas de información básica. De modo que, si haces clic sobre la burbuja, siguen apareciendo nuevas burbujas que te dan más información. Un sistema que funciona a pedir de boca.

Para que todo resulte más intuitivo, el juego te hace prácticas sugerencias de forma visual. Dos ejemplos claros: si abres el panel de construcción, puedes encontrarte que alguna de las opciones esté rodeada de llamativas estrellitas, lo que significa que estás ante una buena opción a la que conviene hincarle el diente. Por otra parte, cuando seleccionas a tus trabajadores, un haz de luz te indica dónde podrías llevarlos para que sean más productivos.

Hasta aquí todo bien, pero de lo que se trata es de ganarse la vida haciendo películas. Y lo mejor es que en su proceso creativo puedes involucrarte tanto como quieras. Como es lógico, el resultado final depende de la calidad del guión, la profesionalidad de los actores, la puesta a punto del decorado y la coordinación de todos estos elementos durante la fase de rodaje.

Un emporio cinematográfico

Si alguna vez habías soñado con crear tu propia película, este juego te va a encantar, porque el potencial de *The Movies* es impresionante. Para empezar debes tener en consideración la época en la que te encuentras, ya que no es lo mismo rodar en los años veinte que a finales de siglo. Los cinco platós que te ofrece el juego



Si pasas el puntero sobre un actor, aparecen burbujas de información sobre su estado.

Trata con cuidado estas barras y el camino a los Oscars es tuyo.


Por suerte, los operarios hacen su trabajo de forma automática.


A la hora de situar tus estructuras, hazlo con mentalidad expansionista.


Con el tiempo actores y directores de renombre acaban llamando a tu puerta.

van apareciendo a medida que pasan los años, así que al empezar debes limitarte con rodar películas del oeste, romances y películas de terror.

La contratación de personal es una de tus primeras y más importantes gestiones. Cuando comienzas a emplazar los edificios básicos de tu estudio, los aspirantes a actores y la gente que simplemente busca trabajo hace cola literalmente a las puertas de tus oficinas. De esta forma puedes echar un rápido vistazo a sus cualidades y decidir a quién contratas.

Una vez en nómina, los operarios que se encargan de la parte técnica del rodaje van por libre, como los encargados de la limpieza. Ellos saben lo que tienen que hacer y no necesitan de tu control. Los actores son algo más complicados de manejar. Si tu estudio no es demasiado popular, no esperes que vengan a ti grandes estrellas. Pero si tienes buen ojo, puedes llegar a crear las tuyas propias. Para eso debes hacer que actúen en el mayor número de películas posibles y también conviene que ensayen en sus ratos libres el género que elijas.

Lo tiene todo: jugabilidad, originalidad, flexibilidad, riqueza de opciones... Vaya, una obra maestra

Divos caprichosos

Por desgracia, los actores cuentan con personalidad propia y se vuelven cada vez más caprichosos. Eso significa que debes tener tu estudio equipado con retretes, puestos de comida y demás equipamientos. Nada preocupante hasta que con el tiempo te exijan tener su propia caravana entre otras extravagancias. Además, te interesa que los actores del rodaje se lleven bien, ya que, si no se tragan, la película puede ser un desastre. Para evitarlo, puedes hacer que dos actores se relacionen entre ellos. Será el comienzo de una hermosa amistad... o algo más.

La última pata de tu emporio cinematográfico son los plumillas de turno encargados de escribir los guiones. Cuantos más trabajan en un mismo guión, antes lo finalizan, pero debes evitar mezclar guionistas de talento dispar.

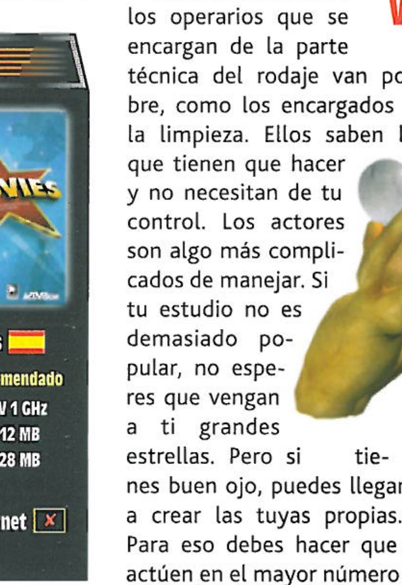
Gracias a la flexibilidad que mencionábamos al principio, el juego se podría acabar aquí, ya que la inteligencia artificial se basta y se sobra para encargarse del proceso de rodaje y postproducción. De todas formas,


Datos técnicos

GÉNERO Estrategia
DESARROLLADOR Lionhead Studios
EDITOR Activision
PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla (ES) Voces (ES)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
WEB www.themoviesgame.com





Si tener una vida tranquila, mejor no ejerzas de director.



Si tus actores están ociosos, haz que ensayen un poco.



La variedad de vestuario te permite hacer películas muy extrañas.



Con el tiempo tus estrellas se convierten en divas caprichosas.

ESTRELLAS VIRTUALES

El juego incorpora un curioso programa, el creador de estrellas, que te permite confeccionar actores a medida. En primer lugar tienes que definir sus puntos fuertes, los papeles con los que se siente más cómodo y su personalidad, incluyendo sus defectos. En el apartado físico, es posible moldear su rostro al milímetro, con lo que se pueden hacer réplicas de actores reales dedicándole algo de tiempo. Lo único que echamos de menos es tener la misma libertad a la hora de modificar sus cuerpos.



no te lo recomendamos: te perderías algo realmente espectacular.

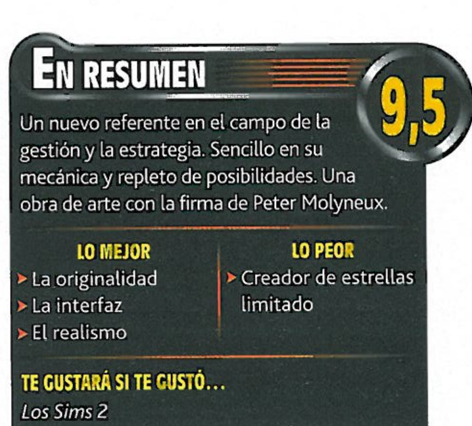
Despliegue creativo

Si decides ir más allá, el amplio margen creativo del juego te permite realizar verdaderas obras de arte. Para empezar, puedes escoger entre una enorme cantidad de escenas predefinidas e irlas ligando hasta crear tu propio guión. Además, el juego te permite añadir efectos de sonido, subtítulos e incluso diálogos que hayas grabado con un micrófono. Si algo no te convence, también es posible cambiar, eliminar o añadir actores y elementos del decorado a una escena predefinida.

Y aquí no se acaban las opciones, que también contemplan la posibilidad de elegir entre distintas cámaras para cada escena, las condiciones climáticas y alargar o acortar los fragmentos de las escenas utilizando algo parecido a un editor de vídeo. Durante el rodaje, está en tu mano hacer que los actores hagan su trabajo con mayor o menor intensidad, acelerar el ritmo, ordenar cambios de vestuario o modificar la intensidad de la luz.

Una vez finalizada una película, tienes la opción de guardarla en distintos formatos para visualizarla en el mismo juego o ¡en cualquier ordenador! Incluso existe una opción para colgar tu película directamente en la web de Lionhead. Seguro que pronto Internet se llena de ellas.

Su calidad será la muestra más clara de las enormes posibilidades de este juego. Y es que *The Movies* es un título redondo lo mires por donde lo mires. Lo tiene todo: jugabilidad, originalidad, flexibilidad, riqueza de opciones… Vaya, una obra maestra.



EN RESUMEN

9,5

Un nuevo referente en el campo de la gestión y la estrategia. Sencillo en su mecánica y repleto de posibilidades. Una obra de arte con la firma de Peter Molyneux.

LO MEJOR
- La originalidad
- La interfaz
- El realismo

LO PEOR
- Creador de estrellas limitado

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Los Sims 2

NEED FOR SPEED
Most Wanted



Que no. Ni es un juego de **tuning** ni de **persecuciones** policiales ni de **carreras** urbanas. Es todo eso a la vez. **Un juego de alto octanaje** que te hará derrapar en todas las facetas de tu vida que no te incluyan **al volante de un cochazo**. Una maravilla.

POR J.FONT

Hablar de *Need For Speed* es hablar de una dilatada trayectoria de éxitos. La primera entrega, que apareció hace 11 años, tomaba como referencia las carreras Cannonball. Cuatro años más tarde se unieron al juego las persecuciones policiales (*NFS: Hot Pursuit*), y más adelante, el tuning y las carreras ilegales (*NFS: Underground*). Sin duda, un giro que conectó con el público. Entre medias, versiones revisadas del juego, con mejores gráficos y más máquinas que pilotar. En esta nueva entrega, EA Games lo ha fusionado todo para crear un título fresco y con mayores alicientes que la simple reputación dentro del mundillo de los tuneros.

Arrancada de lujo

Para conseguirlo, los desarrolladores han creado la ciudad de Rockport City, que recuerda a Los Ángeles y está dividida en tres vecindarios y con todo tipo de circuitos. Cada vecindario cuenta con elementos particulares como obstáculos que puedes embestir, puentes levadizos que saltar para evadirte o espacios amplios en los que pisar el pedal a fondo.

Para hacer la historia más inmersiva se han incluido numerosos cortes de vídeo. El juego arranca con uno de estos vídeos que muestra un flashback de tu llegada a Rockport. Tras conocer a los personajes, te ves inmerso en la primera carrera del juego. Tu rival es Razor. Acabas perdiendo tu flamante BMW y en el calabozo. Pero una corredora llamada Mia Townsend (encarnada por la modelo y actriz Josie Maran) paga la fianza y te facilita tu primer vehículo. Un acto altruista que te devuelve al juego, aunque para empezar desde abajo.

La ciudad de Rockport es una ciudad abierta en la que puedes circular libremente. Se incluyen puntos en los que realizar distintas acciones, desde reparar el vehículo a retar a otros corredores en carreras ilegales. Un almacén te sirve de base. En él guardas los vehículos que adquieres y





Hacer saltar los radares policiales es todo un deporte en el juego.



La saga *Need for Speed* mantiene bien alto el listón.



Personaliza tu vehículo y mejora el rendimiento con todos los kits que puedas.



Rockport está dividida en vecindarios. Kilómetros y kilómetros a tu disposición.

CARROCERÍA DE LUJO

Una vez más, las chicas bonitas forman parte del reclamo del juego. En esta ocasión EA Games ha utilizado la imagen de Josie Maran para uno de los personajes, Mia Townsend. Esta joven californiana nació en 1978 en Menlo Park. Modelo y actriz, Josie es la cara de la compañía de cosméticos Maybelline, ha sido portada en varias revistas y ha participado en películas como *Van Helsing* y *El aviador*. Vive en las colinas de Hollywood, le encanta hacer de mujer fatal y conduce un Volvo S60R con sus 300 caballos de potencia. Una chica guapa y peligrosa que te guiará a través del juego. Por cierto: probablemente la hayas visto en el videoclip de la canción Everybody de los Backstreet Boys. Lo que no tenemos es su número de teléfono.





DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
EA Games

EDITOR
Electronic Arts

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,8 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ — LAN 4 — Internet 4

WEB www.needforspeed.com

realizas las modificaciones, tanto estéticas como de rendimiento del motor. Cuando tienes reputación suficiente, también desde el cuartel general puedes acceder a las competiciones contra los 15 integrantes de la lista de los más buscados por la policía. Cuando le ganas a uno de ellos, el juego te brinda dos premios, que pueden ser dinero, mejoras para tu vehículo, una carta de libertad (al estilo Monopoly) para salir de la cárcel si eres capturado o, directamente, el coche de tu rival.

La fama cuesta

De entrada puedes acceder a un sinfín de pruebas, desde las carreras puras y duras hasta competiciones cuyo objetivo es ser cazado por los radares a mayor velocidad que tus rivales. En otras pugnas, luchas contra el reloj para llegar a tu destino en un plazo de tiempo o bien tienes que mostrar tus habilidades para evadirte de la policía. A veces incluso debes esquivar los famosos bloqueos de las películas. Para facilitar estas evasiones, el juego incluye la opción Speed Breaker. Con ella el juego se ralentiza durante un tiempo limitado y permite tomar decisiones, por ejemplo, a la hora de utilizar partes del escenario para evadirte o corregir una maniobra. Puedes utilizarlo incluso con el óxido nitroso para hacer más controlable el vehículo.

A medida que avanzas puestos en la lista de los más buscados, la policía espabila que da gusto

A medida que avanzas puestos en la lista de los más buscados, la policía, no sabemos si a base de ver capítulos de la serie *Policías*, espabila que da gusto. Además, los métodos y el número de efectivos empleados para darte caza mejoran sustancialmente. Para contrarrestarlo, existen gran cantidad de elementos en las calles que te permiten provocar el caos. Entre otras travesuras, puedes derribar una montaña de cajas para bloquear a los perseguidores o provocar accidentes en los que se vean involucrados. Por ejemplo, un giro brusco o una colisión puede hacer que un camión pierda su carga en el asfalto. Eso sí, si te pillan, pagarás los desperfectos.



También puedes darte una vuelta y olvidarte del trajín de las carreras.



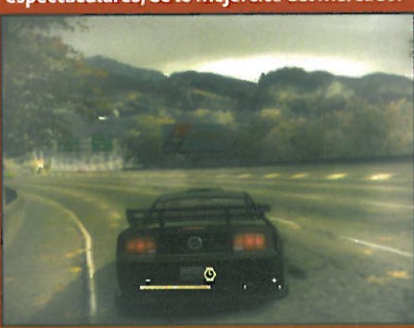
Tres vídeos más así y caerás rendido a los encantos de ella... o de él.



Las persecuciones policiales son el elemento más destacable. Puro espectáculo.



Los gráficos del juego resultan espectaculares, de lo mejorcito del mercado.



El Speed Breaker permite convertir el juego en una moviola. Así podrás rectificar a tiempo.

Tanto en las carreras contra otros contrincantes como en las evasiones, puedes utilizar atajos. Ojo, porque suelen ser estrechos y repletos de odiosos elementos que sólo están para que te la pegues. La mejor forma de localizarlos es utilizando el mapa de la ciudad que tienes a la vista mientras conduces. Además, en él puedes identificar los coches policiales y los que circulan por la vía. Úsalo o el camino corto se te hará interminable.

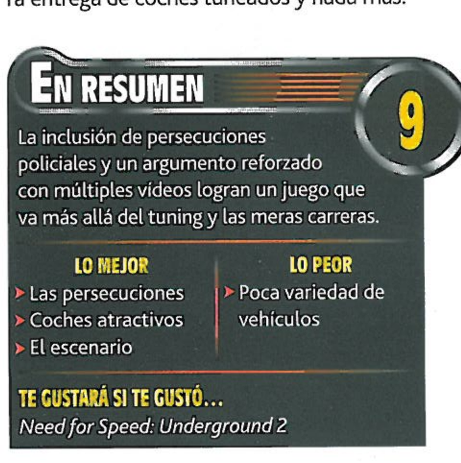
Más largo que un día sin PC

Se incluyen muchos coches, pero pocas marcas. Por ejemplo, Porsche aporta hasta cinco vehículos y Audi aporta tres. Con el tiempo llegarás a poseer los más espectaculares, como el Dodge Viper, el Lamborghini Murciélago o el Mazda RX-8. La física de los vehículos no ofrece cambios sustanciales respecto a *NFS: Underground 2*. El más notable es que la aceleración no resulta tan exagerada, así que demasiadas colisiones o frenazos te hacen perder preciosos segundos.

NFS: Most Wanted es largo. De hecho, necesitas llevar a cabo entre cinco y diez carreras antes de poder medirte contra los más buscados. Además, es imprescindible ir mejorando el coche para asegurarte el éxito. Si a eso le añades las opciones online, puedes ir entrenando a tus nietos, porque lo jugarán también.

Sus gráficos resultan espectaculares e incluso está muy optimizado para que funcione con una amplia gama de ordenadores sin que la velocidad de las imágenes baje de forma alarmante. Sólo es cuestión de adecuar los efectos a cada uno de ellos.

Electronic Arts sigue manteniendo el listón alto en esta saga. El modo historia y las espectaculares persecuciones policiales han aportado el juego los alicientes necesarios para que no estemos hablando de una tercera entrega de coches tuneados y nada más.



CALL OF DUTY 2

El primer ***Call of Duty*** **cosechó** elogios y sobre todo **legiones de seguidores**. Pudieron ser más, pero la saturación de acción bélica lo impidió. Ahora, con las aguas algo más calmadas, **llega la secuela** que los nostálgicos reclamaban. Jóvenes reclutas, también **va por vosotros**.



Datos técnicos

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Infinity Ward

EDITOR
Activision

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla: español · Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,4 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

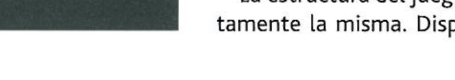
MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ · LAN 64 · Internet 64

WEB www.callofduty2.com

POR S. SÁNCHEZ

Recuerdo la semana del análisis de *Call of Duty* como si fuera ayer. Enseguida supe qué tenía que destacar casi antes de ponerme a escribir. Me sorprendió que aquel juego, a pesar de utilizar una fórmula más que vista, se las arreglara para combinar a la perfección jugabilidad y realismo. Ahora he jugado todas y cada una de las misiones de *Call of Duty 2* y me he dejado masacrar en partidas online para finalmente confirmar lo que cualquier jugador de *COD* intuirá desde un primer momento: esto es más una expansión que una secuela.

La estructura del juego es exactamente la misma. Dispones de




Pulsar un solo botón del ratón te permite apuntar y ser más preciso.


La presencia de barriles explosivos te puede facilitar el trabajo.




En las partidas multijugador las banderitas te dejan muy claro si es de los tuyos.

tres campañas para acabar con los nazis: una rusa, una británica y una americana. Diez misiones que parecen sacadas del original. Está claro que tratándose de una secuela uno espera que el parentesco se haga notar, incluso se agradece si el padre de la criatura es *COD*, pero un poquito de evolución, por favor. Además, aunque las diez misiones son en realidad muchas más teniendo en cuenta que se dividen en varias etapas, el juego se hace corto por mucho que se pueda graduar el nivel de dificultad. ¿Y qué tal el apartado gráfico? Pues el motor es completamente nuevo, pero el juego se ve prácticamente igual que el original.

Por si no conoces la saga *Call of Duty*, se podría considerar heredero de la filosofía *Medal of Honor*: épicos combates de la Segunda Guerrra Mundial con un cierto aire cinematográfico tanto por las introducciones como por su espectacularidad. En este sentido es verdad que la vistosidad de las misiones en esta segunda entrega no viene dada tanto por la puesta en escena de batallas históricas como por la forma en que se desarrollan.

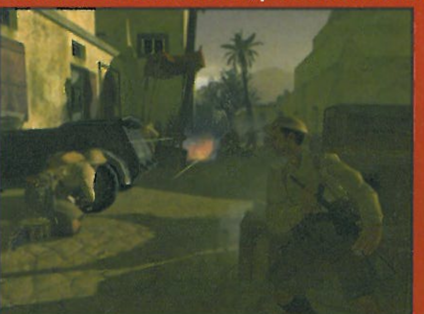
Aquí es donde entran en juego algunas de las novedades de *COD2*, quizá las más interesantes. El juego sigue una estructura lineal, pero en esta ocasión gozas de mayor libertad a la hora de completar los objetivos. De hecho, en algunas misiones aparecen un buen puñado de estrellas en tu mapa-radar, indicadores de objetivos que puedes ir completando a tu libre albedrío.

A esto hay que sumarle que la presencia de soldados de ambos bandos en el campo de batalla es más que notable. La sensación que se consigue es la de teletransportarte al meollo de una guerra donde no eres el foco de atención, sino el pelele de turno que hace lo que puede por sobrevivir. En la mayoría de misiones ves enemigos saliendo de todos lados y a la vez cuentas con el apoyo de compañeros que irremediablemente van cayendo bajo el fuego enemigo. Nunca tienes la sensación de quedarte solo.

Irrealismo bélico

Otra de las grandes novedades es la interfaz, o más bien la ausencia de ella. En más de una ocasión piensas que algo no va bien hasta que no te acostumbras. Si


Otra vez de vuelta al Día D, pero esta vez en su versión de escalada.


El desierto va a ser tu infierno particular, y no precisamente por las altas temperaturas.


Ya sabemos en que se inspiró Lucas para elaborar los trajes de los soldados imperiales.


Los tanques son una buena cobertura ante los posibles imprevistos.

permaneces quieto, desaparece el indicador de munición y así sigue, sin decir ni pío, hasta que abres fuego.

Claro que tampoco ves la barra de salud, y eso ya que te mosquea mucho más. Pero es que no existe. Como tampoco existen los botiquines milagrosos. Se ha optado por sustituirlos por el sistema de *Halo 2*: puedes soportar una serie de disparos, tras los cuales empiezas a perder el conocimiento; si no te pones a cubierto a tiempo, acaban contigo. Por suerte, y para no gastar en medicamentos, basta reposar unos segundos para recuperar la salud.

El juego sigue una estructura lineal, pero gozas de mayor libertad a la hora de completar los objetivos

La idea es buena, porque te ahorras las búsquedas infructuosas de botiquines que casi nunca están donde deberían, colgados en la pared. Pero lo lógico es que este sistema atraiga un sinfín de críticas por su escaso realismo y por acelerar el desenlace del juego. Algo de eso hay, ya que el continuo sistema de guardado automático evita retrocesos considerables cada vez que te matan. Y claro, el juego se pasa en un suspiro.

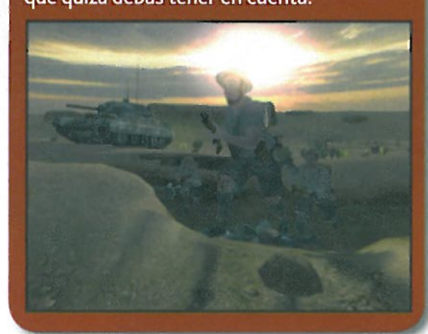
Saltos en la Red

Las granadas de humo son otra de las aportaciones de *COD2*, y hay que decir que son como los gorros de mejicano: funcionan mejor con cabeza. Uno de estos artilugios en el lugar adecuado y vía libre para tu pelotón ante un nido de ametralladoras. Pero también son muy útiles en las partidas multijugador para contrarrestar la presencia de molestos francotiradores.

En el modo multijugador se ha seguido una política bastante conservadora. Se mantiene la cámara que te permite ver durante unos segundos quien ha acabado contigo y se ha añadido una especie de modo conquista que está dando buenos resultados. En él, los equipos deben luchar por hacerse con el control de zonas concretas del escenario. Cada equipo debe construir una base y defenderla. Una vez destruida una base, cambia obligatoriamente la ubicación de la siguiente. Por suerte, el juego funciona bastante bien en equipos de gama media tanto en solitario como por Internet. Y eso se agradece.

REALISMO BLINDADO

Dos misiones del juego te ponen a los mandos de tanques británicos. Hank Keirsey, coronel estadounidense retirado y asesor militar de la saga *Call of Duty*, habla de lo que supusieron los enfrentamientos entre los blindados de Montgomery y los de Rommel: "Enormes formaciones de tanques maniobraban como barcos en un desierto de arena, siempre en busca del flanco o del punto débil del enemigo. El más pequeño despiste se traducía en la presencia de un blindado enemigo justo detrás de ti. En realidad las formaciones que mejor resultado daban eran las que combinaban el uso de blindados con infantería antitanque. Un ejemplo de ello es la batalla de Toujane, que es la que se ha reproducido en este juego". Una sugerencia que quizá debas tener en cuenta.



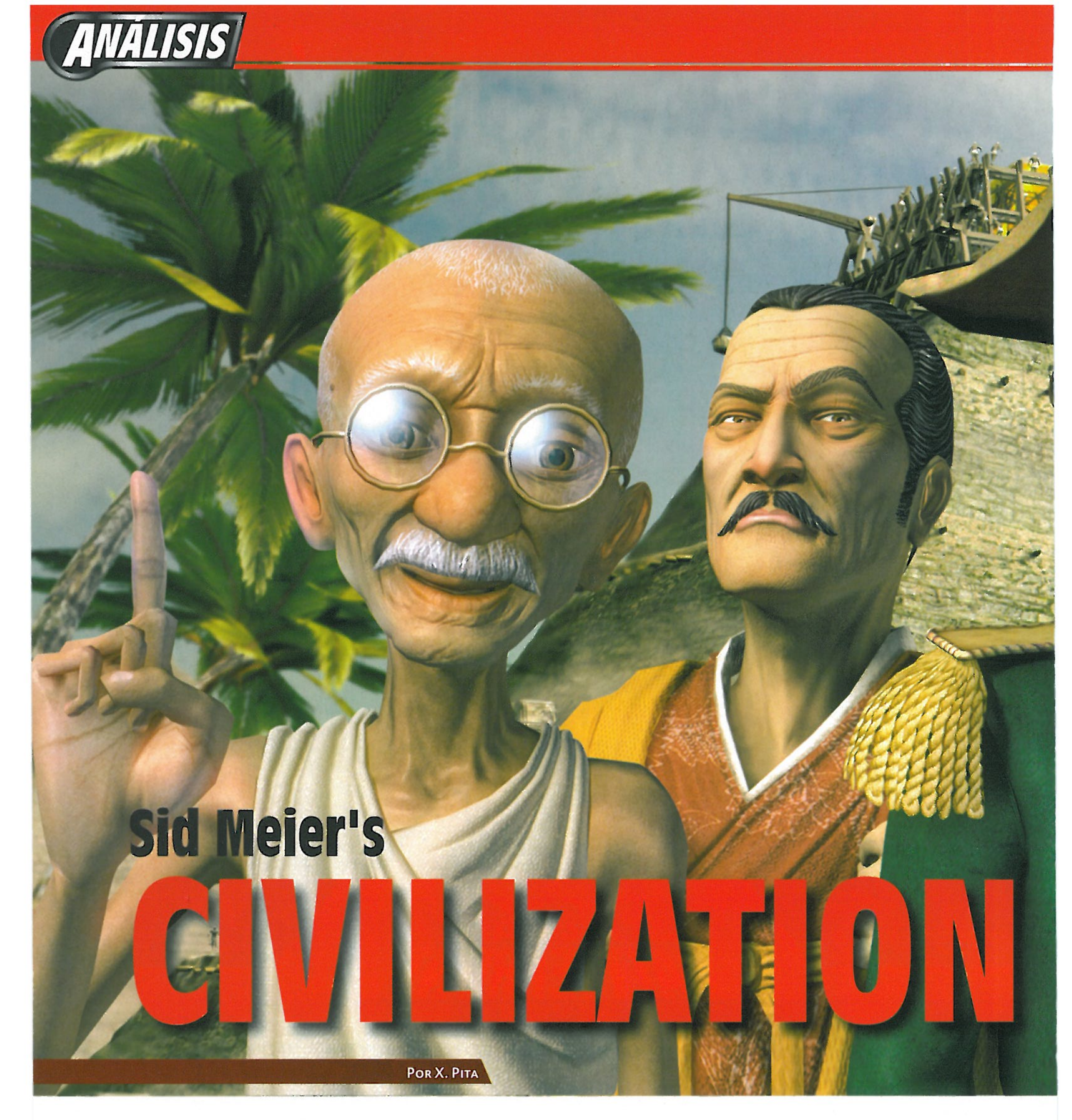
EN RESUMEN

8,5

Un muy buen juego, pero tan similar a la primera entrega de la saga que parece más una expansión que una secuela.

LO MEJOR	LO PEOR
Interfaz simplificada	Algo corto
Escenarios poblados	Pocas novedades
Adictivo	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Call of Duty o *Brothers in Arms: Earned in Blood*



Sid Meier's CIVILIZATION

Por X. Pita

Ya está con nosotros. Su esperadísima llegada **merecía** un producto **que diera la talla**. Por eso los miembros de Firaxis han dado lo mejor de sí **para revivir los viejos tiempos**. Afortunadamente, **lo han logrado**. Te presentamos ***Civilization IV***, todo **un clásico moderno**.

Es para todos. Lo han repetido sus creadores por activa y por pasiva. Y además, con razón. Porque en *Civilization IV* hay sitio de sobra. Tanto para los que ya están familiarizados con la franquicia como para los que llegan a ella por primera vez.

Desde que Sid Meier dio el pistoletazo de salida en 1991, la saga ha acogido bajo su brazo a varios capítulos que poco a poco han ido redefiniendo la propuesta del juego original: básicamente, convertirte en líder carismático y controlar una cultura desde sus prehistóricos comienzos, construyendo ciudades, investigando y aprendiendo nuevas tecnologías, conviviendo con otras culturas, etcétera.

Esta nueva entrega no ha perdido de vista el concepto. Es más, lo ha redefinido. Puede que todo lo que te hemos enumerado anteriormente suene complicado, sí, pero la realidad es otra. A pesar de lo ambicioso de su propuesta, las palabras complejidad y diversión han encontrado un territorio común.

Más ágil, más rápido

Para conseguir la tan ansiada accesibilidad, desde Firaxis han sometido la interfaz del



Es esencial que dejes tu ciudad bien protegida para evitar futuras sorpresas.

El propio Sid Meier te da la bienvenida al tutorial. Eso sí, virtualmente.

La pantalla principal te muestra casi toda la información relevante.

juego a un exhaustivo lavado de cara. El mapa principal es más principal que nunca (las opciones más importantes se encuentran en él) y una serie de ayudas y ventanas emergentes facilitan la labor al más vago de los jugadores.

Gran parte de los defectos que asolaban a anteriores entregas han desaparecido como por arte de magia. Por fin te puedes olvidar de esa microgestión engorrosa que te obligaba a tener que combatir la contaminación o gestionar la corrupción ciudad por ciudad.

Claro que la interfaz no es el único cambio. Es más, si tuviese que señalar todas las novedades de esta cuarta parte tendría que pedirle a los jefes media revista para mí solo. Y no es plan. Resumiendo, que en *Civilization IV* hemos encontrado tres detalles que nos llaman poderosamente la atención.

Uno, el aspecto visual, que por fin abandona las dos dimensiones a favor de las 3D, lo que dota al juego de un mayor atractivo gráfico pero también hace más creíble el mundo virtual (el mapa está lleno de animaciones y los consejeros personales de cada cultura son mucho más expresivos).

Dos, la religión. Dispones de siete, accesibles a medida que son descubiertas mediante la investigación. Una vez disponible, la religión se propaga por el imperio del jugador, permitiéndote utilizarla para administrar la felicidad, obtener oro y crear grandes profetas. Aunque en esencia no cambia demasiado la forma de juego, sí abre un nuevo abanico de posibilidades tanto culturales como de diplomacia que se venían reclamando desde hace tiempo.

Y tres, por supuesto, el apartado multijugador, que a pesar de ciertos fallos



¿Notre Dame y Stonehenge en una misma ciudad? Aquí todo es posible.

puntuales, funciona a las mil maravillas y se adapta perfectamente a la idiosincrasia del juego: los turnos.



Una partida diferente

Tus elecciones a lo largo del juego cambian por completo el curso de la partida. De hecho, absolutamente todo se basa en las opciones. Hasta el tipo de mapa que escoges influye en el desarrollo de tu partida. Por tanto, está en tu mano elegir un escenario con muchos pueblos con los que interactuar, la geografía del universo virtual, la época histórica en la que comienzas...

Vuelves a ser tú el que determina también la manera de enfrentarse al juego. *Civilization IV* es, como siempre ha sido la saga, un desafío continuo. Durante cada turno tienes un buen puñado de decisiones que tomar. Y no puedes hacerlo a la ligera. Convertir a tu civilización en el terror militar de tus vecinos o por el contrario intentar seducir al enemigo con el misticismo de tus misionarios requiere planificación y, claro, tiempo.

En un título que intenta abarcar una generosa porción de años, tu comportamiento debe ir variando con el curso del tiempo.

SEIS CAMINOS HACIA LA VICTORIA

En la presente edición de *Civilization*, las condiciones de victoria han ascendido hasta seis. Esto es lo que tienes que hacer si quieres conseguir cualquiera de ellas.



POR TIEMPO

Lleva tu civilización hasta el 2050. Si cuentas con la puntación más alta, ganas.

POR CONQUISTA

Dale caña a los rivales hasta eliminarlos. Tras pulverizar al enemigo, conocerás el sabor de la victoria.





POR DOMINACIÓN

Si dominas cierto porcentaje de la vieja Tierra, la partida y el mundo serán tuyos.

POR CULTURA

Ganar con los libros es posible. Eso sí, tres de tus ciudades necesitan tener cultura legendaria.



POR CARRERA ESPACIAL

Un clásico. Completa con éxito la carrera espacial y funda una colonia en Alpha Centauri.



POR DIPLOMACIA

Tras fundar las Naciones Unidas, tu civilización debe ser elegida para dirigirla.



Las 3D ayudan a que este universo virtual sea mucho más animado.



Las catapultas son ideales para destruir las defensas de las ciudades.


Ha costado trabajo, ¿pero a que nuestra ciudad es una verdadera monada?


Las unidades cuentan con un solo valor, lo que evita incongruencias históricas.


La Estatua de la Libertad, una de las maravillas que incluye el juego.


Según los diseñadores, hacer mods con la herramienta World Builder es muy sencillo.


La Victoria Espacial es una de las múltiples formas de alcanzar el éxito.

Todo depende de con quién te juegues los cuartos. Si te ha tocado un vecino belicoso, no te valen de nada las buenas palabras y tarde o temprano debes dedicarle un corte de pelo con tu hacha de guerra.

Los niveles de dificultad insisten en esta misma idea: aquí cada uno juega como le place. Lo normal es que los videojuegos vengan con tres: fácil, normal y difícil. Pues bien, *Civilization IV* tiene nueve, lo que permite desde darte un paseo por el mundo y construir con toda la tranquilidad del ídem a estrujarte los sesos y estar pendiente de salvar una ciudad un segundo antes de que otra haya sido atacada.

Cuesta lo suyo encontrarle defectos a un juego tan rotundo como *Civilization IV*

Guerra a pesar de todo

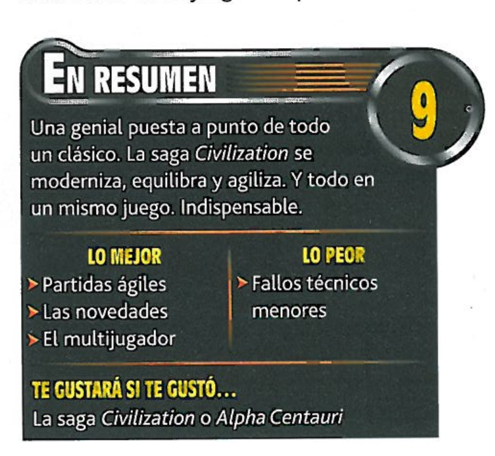
Aunque como ya ocurría en la tercera parte, puedes ganar la partida a fuerza de cultivar a los tuyos (creando la civilización más leída del planeta, para entendernos), el combate sigue siendo una de las piedras angulares del juego. Pero se ha variado su sistema para evitar situaciones tan incongruentes como las que te condenaban a ver a un antiguo guerrero liarse a gorrazos contra un tanque.

Ahora las unidades ya no tienen diferentes rangos de ataque y defensa, sencillamente cuentan con un único valor de fuerza que va siendo modificado de forma lógica, siguiendo las particularidades de cada una de las unidades. Así, tus guerreros armados con un hacha funcionan si atacan a otras tropas con armas de cuerpo a cuerpo, mientras que los arqueros son buenos defendiendo ciudades pero desastrosos si los obligas a poner el pie en primera línea. Además, gracias a la experiencia que vas ganando en cada combate, puedes crear unidades con tareas mucho más específicas. Por ejemplo, un cuerpo de elite destinado a sacarte las castañas del fuego en los momentos más delicados.

Otra jugasa novedad son los personajes históricos. Hay cinco tipos diferentes de personas extraordinarias: artistas, ingenieros, mercaderes, profetas y científicos. Al igual que en la vida real, cada uno de ellos puede tener un profundo impacto en tu civilización. Se crean en el ámbito urbano por medio de los "puntos de personas extraordinarias" y que dependen de las estructuras y condiciones de cada ciudad. Pueden ser utilizadas para descubrir de forma inmediata un tipo nuevo de tecnología. De este modo, los profetas te dan acceso al sacerdocio, los artistas a la literatura y los mercaderes a la banca.

En cuanto a la inteligencia artificial, toma decisiones racionales, acepta acuerdos más que rechazarlos, es consecuente con tu comportamiento y recuerda favores hechos en el pasado.

Cuesta lo suyo encontrarle defectos a un juego tan rotundo como *Civilization IV*. Algún que otro de tipo técnico (misteriosas salidas al escritorio) y contados errores de sincronización durante una partida con varios usuarios... Pero todos ellos están muy lejos de empañar la tremenda labor hecha por Firaxis. La compañía de Sid Meier ha sido capaz de coger un clásico, modernizarlo y, lo que es más importante, volver a convertirlo en un juego indispensable.


EN RESUMEN **9**

Una genial puesta a punto de todo un clásico. La saga *Civilization* se moderniza, equilibra y agiliza. Y todo en un mismo juego. Indispensable.

LO MEJOR	LO PEOR
Partidas ágiles	Fallos técnicos menores
Las novedades	
El multijugador	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
La saga *Civilization* o *Alpha Centauri*

FALCON 4.0
Allied Force

La comunidad internacional ha mantenido a **la criatura de Microprose** en un proceso de crionización con gotero vitaminado. Lead Pursuit sólo ha tenido que descongelarla. Y **el milagro ha sucedido**. Vuelve el clásico con **mejor cara que nunca**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Seis años han pasado desde que lo vimos por primera vez surcar el firmamento. Pese a su antigüedad, nunca ha muerto. Ni siquiera cuando su creador original dejó de darle soporte y cerró la oficina de desarrollo. La afición saltó ansiosa a modificar las entrañas del simulador, que por entonces ya era el rey indiscutible del combate aéreo con reactores.

Los cambios que los equipos de todo el mundo fueron implementando llegaron a ser tan radicales que, por ejemplo, se podía arrancar el motor con el manual del avión real, añadir nuevos mapas de vuelo e incluso pilotar cualquier avión. Tras intrincados acuerdos, la compañía Lead Pursuit parecía haber conseguido los permisos para sacar al mercado este *Falcon 4.0* tan modificado. Pero, por razones legales y comerciales, finalmente se han descartado algunos de estos cambios. Lo importante es que aquí está de nuevo: es nuestro *Falcon 4.0* y lo estábamos esperando con los baberos puestos.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Lead Pursuit

EDITOR
Friendware

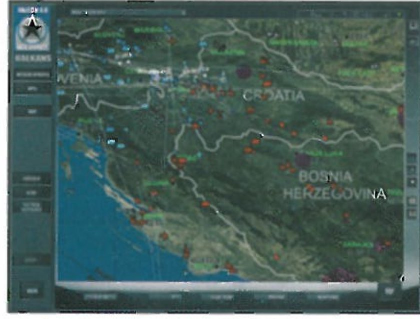
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** N/D

IDIOMA Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	384 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC: X · LAN: 16 · Internet: 32

WEB www.friendware.es



En la campaña, la cantidad de aviones de uno y otro bando es considerable.

EL RENACIMIENTO

De entrada sorprende por completo el manual rápido, a la vez que breve (56 páginas), en español. Cuando el simulador arranca, asistimos a un vídeo introductorio de nueva factura, como la interfaz y distintas opciones que se suman a las que ya conocíamos. Una de las que definen los vuelos es la posibilidad de elegir seis campos de batalla o, lo que es lo mismo, los escenarios de Corea y los Balcanes en tres períodos cada uno.


El efecto de la postcombustión es muy llamativo en las vistas externas.


Todos los misiles van a por ti. No fue buena idea sobrevolar esa base.

Puedes volar tan cerca de tu líder como te atrevas, aunque hay amores que matan.


Un puente menos. Se van a enfadar, así que mejor sal de aquí pitando.

Una vez configurado el simulador a tu gusto, prestando especial atención a las opciones de realismo, quizá quieras dar el salto al modo de Acción instantánea, en el que puedes elegir enemigos terrestres, aéreos o una combinación de ambos. Según tus logros, sumas puntos en una especie de competición a ver quién aguanta más en vuelo.

A LA ESCUELA

Si este modo te viene grande, puedes recurrir a las misiones de entrenamiento. Lo ideal es ejecutarlas una por una mientras lees el completo manual en inglés y en PDF. Estamos hablando de 716 páginas, aunque unas 200 son de planos de bases aéreas.

El siguiente paso es el modo Dogfight, que pone a prueba tus habilidades como cazador contra otros aviones. Apareces en el aire con misiles o sólo con el cañón (tú eliges) y luchas contra uno o varios aviones. Otro modo es el Tactical Engagement, en el que puedes volar misiones sueltas de principio a fin, crearlas, editarlas... El grado de complejidad lo pones tú. El editor de misiones que incorpora no es que sea fácil, pero tampoco es abstracto.

Cuando emprendas una campaña dinámica entenderás el por qué de tanto entrenamiento. Te espera un reto de los duros, con 18 campañas a base de combinar los dos escenarios, los tres momentos históricos y las tres situaciones militares posibles. Aquí debes elegir tu base y planificar la estrategia general, desde qué tipo de blancos priorizar hasta, si quieres, asignar los objetivos a los aviones disponibles uno por uno.



No todas las misiones acaban así de bien.



¿Mucho botón? ¡Pues faltan los paneles laterales!

El combate nocturno adopta otra perspectiva con la visión infrarroja.

Empleando cualquiera de las tres variantes de F-16 simuladas, las Block 40, Block 50/52 y MLU, puedes ejecutar todo tipo de misiones, tanto de ataque al suelo como aire-aire. Hay decenas de posibilidades, desde ataques nocturnos a columnas blindadas a patrullar para proteger a tu AWACS, o convertirte en este último (ya que puedes ver el mapa de la campaña con simbología específica). Y no hay misión que se repita. Al tratarse de una campaña dinámica, nunca encuentras los mismos enemigos.

Cuando te dispones a volar, puedes elegir empezar con el motor parado en el aparcamiento (lo que implica la ejecución de un largo listado de pasos sólo para arrancar), empezar en marcha para efectuar el rodaje o aparecer cerca de la pista de despegue. En todos los casos, hay que hablar con el controlador aéreo. Ya en el aire, estás en contacto por radio con el AWACS y con tus compañeros de vuelo. La ruta hacia el objetivo no suele ser larga y, cuando llegas, el desenlace de la acción es muy rápido.

Además de todo esto, el Dogfight, el Tactical Engagement y la Campaña pueden volarse en modo multijugador. La estabilidad de este apartado parece que por fin es fiable, lo que le da a *Falcon 4* un aliciente fuera de lo común.

Al ser dinámicas, en las campañas nunca encuentras los mismos enemigos

Otros complementos

El resto de opciones que te ofrece el simulador van desde el ACMI, que es la herramienta para grabar y ver vídeos de tus combates, a la Referencia Táctica, apartado en el que puedes consultar datos acerca de cualquier avión o vehículo presente en el simulador. Tampoco hay que olvidar que el historial de tu piloto, horas de vuelo inclusive, se guarda en el logbook, tu libro de vuelo.

La sensación que deja este nuevo *Falcon* es de una complejidad superior a lo normal en cuanto al radar y los sistemas. También hay nuevas armas, incluso nucleares. Los misiles no son eficaces al 100 por cien y, más que provocar derribos, dañan a los aparatos rivales. La verdad, es difícil hasta decir basta, pero si te consideras un piloto virtual, esto sólo debería suponer un reto, un acicate para ponerte a los mandos de este grandísimo simulador.

NO ESTÁS SOLO

Son varios los escuadrones virtuales que dominan este simulador. Además, hablan el mismo idioma que tú. Quizá quieras conocerlos.

4TH PERRUS SQUADRON

De entorno amigable, aprenden unos de otros analizando sus actuaciones.
www.4thperrus.com

ALA 12

Tiene academia de vuelo propia y la campaña *Alerta Falcon* en multijugador.
www.ala12.com

BLUEMONKEYS



Junto con el E111 y las FAEV, participa en la megacampaña Balance de Poder.
www.bluemonkeys.net

ESCUADRÓN 69

Ambiente distendido y mucho entrenamiento. Tiene campeonato de combate cerrado.
www.escuadron69.net



ESCUADRÓN 111



Su Ala Falcon 4 destaca desde siempre por la entrega de todo su personal.
www.escuadron111.com

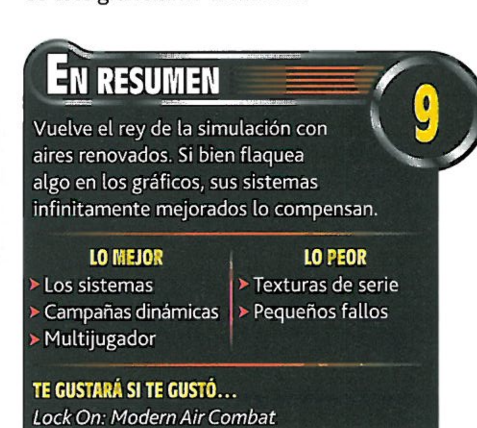


FUERZAS AÉREAS ESPAÑOLAS VIRTUALES

Un escuadrón que se toma el vuelo muy en serio a todas horas.
www.faevs.com



Si crees que ya lo has probado todo en los simuladores, ¡intenta repostar!



EN RESUMEN

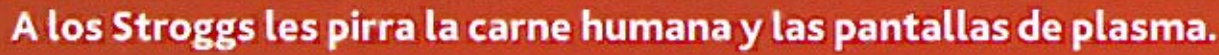
9

Vuelve el rey de la simulación con aires renovados. Si bien flaquea algo en los gráficos, sus sistemas infinitamente mejorados lo compensan.

LO MEJOR	LO PEOR
Los sistemas	Texturas de serie
Campañas dinámicas	Pequeños fallos
Multijugador	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Lock On: Modern Air Combat





A los Stroggs les pirra la carne humana y las pantallas de plasma.



Nuestra nave viene a recogernos cual taxi presto y servicial.

QUAKE 4

Teníamos **la medicina de los Strogg** arrinconada desde *Quake II*, la última entrega de la saga pensada para almas solitarias. Ha pasado tanto tiempo que **los alienígenas se han crecido**, así que necesitan una **terapia de choque**. Como imaginarás, el principio activo fundamental es **el plomo**.

Por M. González

Seguramente *Quake IV* no cuente con peor enemigo que sí mismo. El nombre que arrastra pesa demasiado y provoca que tenga que dar cuenta de cada uno de sus detalles. Es como si de alguna manera todo el prestigio de la saga, de la compañía y hasta de los juegos de acción en



Datos técnicos

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Raven Software

EDITOR
Activision

PRECIO: 54,95 € **PEGI:** +18

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (español)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 16 Internet 16

WEB www.quake4game.com

Por suerte una comparsa de matarifes nos acompaña en diferentes fases.



Este Strogg viene cargado con un escudo y toda la mala leche del inframundo.



El pobre todavía no lo sabe, pero vamos a ponerle en órbita.

primera persona dependiera de esta última entrega. Ufff... casi dan ganas de dedicarse a desarrollar juegos sobre el payaso de McDonald's. Sin embargo, Raven Software, con la supervisión de id Software, ha sido valiente a la hora de afrontar el proyecto y de regresar a un género que ni el camarote de los hermanos Marx... tan lleno, tan lleno que das una patada a la estantería y de los diez juegos que se te caen encima, ocho tienen a un tío que te encañona sin miramientos.

No lo dudes. La tentación inicial es lanzarse al cuello de los desarrolladores por no innovar. Y es que *Quake 4* apenas evoluciona el modo de juego de *Quake II*. Como novedades, vehículos, compañeros, y poco más. Lo que sigue es un ejercicio de abstracción: debes olvidarte del nombre del juego, de lo que te gustaría haber visto y del hecho ineludible de que pasaron los tiempos en los que id Software aportaba al mundo algo más que motores gráficos. Sólo entonces te das cuenta de que estás ante un gran juego.

Tecnología punta

La primera palabra que acude a tu mente al ver las primeras imágenes en movimiento es *Doom 3*. Como buenos hermanos, ambos títulos lo comparten casi todo, empezando por el motor gráfico. Bien es cierto que existen notables diferencias, las suficientes para decir que al menos alguien de la compañía, o alguna mente pensante de Raven, es capaz de aprender de sus errores. Para empezar, y aunque parezca una tontería, la tecnología de los marines de *Quake* ha avanzado tanto como para permitirles pegar una linterna a un arma. Felicidades. Como segundo detalle, los estrechos pasillos en los que era imposible maniobrar han sido ampliados. No mucho, pero lo suficiente como para que, entre otras cosas, puedas esquivar los regalos que los enemigos te envían sin cesar.

Si nos referimos a la historia, no ganará ningún Pullitzer, una clara mezcla entre *Alien* y *Starship Troopers*, pero bien servida y con un buen trabajo de arte gráfico de fondo. Algunas secuencias destacan por su espectacularidad, como el aterrizaje y abordaje de tu nave o un tenebroso paseo de la bruja no apto para almas sensibles. En definitiva, una puesta en escena lo bastante intrigante e interesante como para invitarte a seguir jugando, y sin molestas PDA de por medio.

El mecánico y repetitivo esquema de habitación-Imp ha sido lanzado a la basura, de donde nunca debió salir, y sustituido por un estilo de juego más dinámico y cinematográfico, con misiones cuyo aliciente va más allá de abrir la siguiente puerta. El aceptable guión transcurre a lo largo de pasillos más



El cañón del fondo es el escenario de la primera misión.

luminosos de los que viste en *Doom 3* y renuncia al susto fácil. Rodeado siempre de compañeros y de escenas encriptadas para dar ambiente, la historia te envuelve y te invita a seguir jugando en lugar de hundirte en una experiencia monótona y repetitiva.

La contrapartida, sin embargo, ha sido una disminución en el número de horas de juego. Diez horas se nos antojan pocas, sobre todo cuando pasan volando, pero siempre serán preferibles a veinte de tedio, ¿no?

No vamos a negar que existe cierta continuidad. Aquellos que jugaron a *Quake II* reconocerán algunos escenarios. A los veteranos de la saga se les hará la boca agua con la mayoría de las armas: el lanza clavos, la recortada, el impredecible lanzagranadas... No son juguetes sino máquinas de matar perfectamente equilibradas y útiles. Un disparo de la recortada, por ejemplo, no acaba con un enemigo, pero al menos lo envía a unos cuantos metros de distancia para que no pueda seguir arañándote. Mención especial para el sonido de todas las armas, así como los efectos en general, que son una delicia.

La mayor parte del tiempo no luchas solo, sino acompañado por más soldados humanos

Como novedades en la saga, la mayor parte del tiempo no luchas solo, sino acompañado por más soldados humanos. No puedes darles órdenes, pero sí interactuar pidiendo a los médicos que te curen y a los ingenieros que te reparen la armadura. En ocasiones puntuales diferentes soldados mejoran tus armas con un cargador mayor o nuevas habilidades. También puedes utilizar vehículos en algunas escenas siguiendo ciertas avenidas predispuestas para ello. Aportan variedad, aunque no son ninguna maravilla.



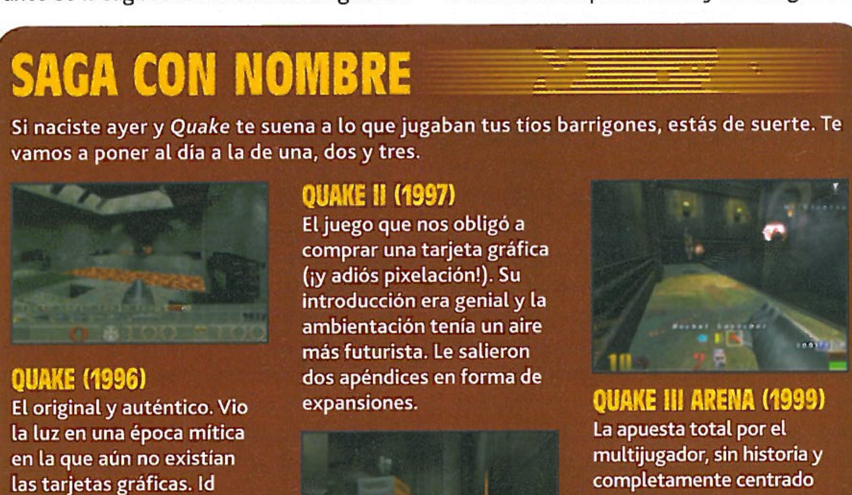
En algunas escenas puedes manejar vehículos de asalto.

El apartado gráfico es excelente. Los increíbles juegos de luces de su padre espiritual siguen presentes, pero con algunas mejoras sobre lo visto en *Doom 3*, sobre todo en el terreno de las texturas y en el rendimiento. Por supuesto, también arrastra los mismos fallos de siempre: los exteriores son terriblemente limitados y presentan una decoración de cartón-piedra de fondo.

Muy viejos tiempos

Respecto al apartado multijugador, id se reafirma en su filosofía de vivir de motores presentes e ideas pasadas. Es prácticamente el mismo de *Quake III*. Eso no lo convierte en un mal apartado de por sí, pero no deja de ser una copia. Los modos (a muerte, a muerte por equipos, torneo y capturar la bandera), marcados por un estilo de juego frenético y de resurrecciones continuas, son ideales para los amantes de los saltos y el gatillo fácil.

Y esto es todo lo que ofrece *Quake 4*, que no es poco. Por un lado, un modo para un solo jugador sólido y terriblemente entretenido que mejora el de *Doom 3*, aunque se hace corto. Por el otro, un modo multijugador herencia directísima de la tía abuela *Quake III*, que servirá para avivar la nostalgia a los más viejos del lugar y para revivir glorias aún latentes a los tiernos e inexpertos jugadores.



SAGA CON NOMBRE

Si naciste ayer y *Quake* te suena a lo que jugaban tus tíos barrigones, estás de suerte. Te vamos a poner al día a la de una, dos y tres.

QUAKE (1996)

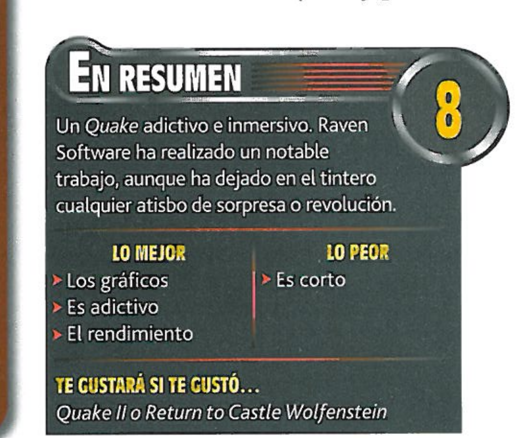
El original y auténtico. Vio la luz en una época mítica en la que aún no existian las tarjetas gráficas. Id Software despuntó con su motor plenamente tridimensional y su endiablada jugabilidad. Todo un clásico.

QUAKE II (1997)

El juego que nos obligó a comprar una tarjeta gráfica (¡y adiós pixelación!). Su introducción era genial y la ambientación tenía un aire más futurista. Le salieron dos apéndices en forma de expansiones.

QUAKE III ARENA (1999)

La apuesta total por el multijugador, sin historia y completamente centrado en el juego online. Tuvo su breve reinado, pero *Unreal Tournament* y *Counter Strike* lo destronaron. La expansión Team Arena le dio alas.



EN RESUMEN

8

Un *Quake* adictivo e inmersivo. Raven Software ha realizado un notable trabajo, aunque ha dejado en el tintero cualquier atisbo de sorpresa o revolución.

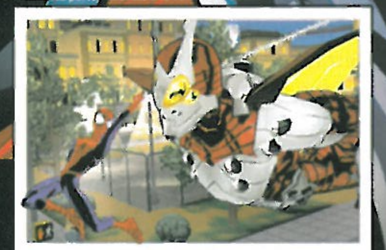
LO MEJOR	LO PEOR
Los gráficos	Es corto
Es adictivo	
El rendimiento	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...

Quake II o Return to Castle Wolfenstein

SÉ LEGENDARIO.
SÉ DEPREDADOR.
SÉ AMBAS COSAS

Pantallas pertenecientes a la versión de XBOX®



Acude al rescate con Spiderman™ y explora libremente un enorme entorno que incluye el barrio de Queens en Nueva York.



Siembra un rastro de destrucción con Veneno y encuéntrate con más personajes de Spiderman™ que nunca.

ULTIMATE SPIDER-MAN

YA A LA VENTA

ULTIMATESPIDERMANGAME.COM







activision.com





Debes tener en cuenta la munición que utilizas.



Los escenarios de *Blitzkrieg 2* no son meros decorados.

BLITZKRIEG 2

Para muchos la palabra realismo se lleva mal con otra: diversión. Y a veces aciertan. Esta vez no. Porque ***Bltizkrieg 2* es** eso, **realista**, pero también es **muy divertido**. Te presentamos, probablemente, la mejor **mezcla de *wargame* y** estrategia en **tiempo real**.

POR X. PITA

¿Veterano o recién llegado? Apunte para los primeros: probablemente no tendrás que hacer demasiadas cábalas para saber qué te vas a encontrar. Apunte para los segundos: olvídate de recolectar recursos, vende en un rastro tus aperos de labranza. Eres un soldado, no un granjero. Como tal, obedeces sin rechistar y cumples los objetivos asignados por tus superiores. ¿Cómo y cuándo? En unos maravillosos y coloristas gráficos 3D a lo largo de tres campañas (haciéndote el héroe con el ejército americano en el Pacífico, con el alemán desde que Hitler puso pie y bigotillo en Francia y con el ruso intentando expulsar a los nazis de la madre patria).

Vídeos de la época, personajes históricos que puedes controlar, refuerzos que deben ser enviados en el momento justo y sesuda enciclopedia de unidades son el postre de esta tarta de plomo inteligente.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Nival Interactive

EDITOR
Planeta DeAgostini

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: inglés

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ — LAN 8 — Internet 8

WEB www.blitzkrieg2.de

DICHO Y HECHO

La mecánica es sencilla. Unos cuantos golpetazos de ratón y un pequeño puñado de teclas para dar órdenes especiales y hacerte con el control de tus hombres son suficientes para coger las riendas de esta historia. Además, las tres dimensiones, toda una novedad en la saga, hacen que el juego luzca más bonito. Aunque no puedes mover la cámara libremente, sí que es posible graduar el zoom como te plazca, lo que te permite acercar la cámara a la acción para apreciar todos los detalles.

Bltizkrieg 2 es como la primera parte, pero mejor. Y eso afecta también a la interfaz. Por poner un ejemplo, ahora un panel central muestra tus unidades. Con sólo seleccionar una de ellas el juego te ofrece un retrato en tres dimensiones con todo un sumario de municiones, blindaje, etc. Nival no lo ha hecho sólo por fardar. *Bltizkrieg 2* ha encontrado el equilibrio entre la seriedad del *wargame* (con los blindajes, balística y su influencia en la batalla) y la estrategia en tiempo real de toda la vida.



Hay que usar los refuerzos con inteligencia, porque se agotan.

Aquí hay diversión y espectáculo, pero sin renunciar a las infinitas posibilidades estratégicas, que se dejan saborear tanto en las partidas en solitario como en el modo multijugador, una novedad más de esta entrega. Parte de la profundidad se consigue gracias a unos escenarios repletos de accidentes geográficos preciosistas y detallados, pero sobre todo lógicos. No son simplemente *atrezzo*. Los campos de

En más de una ocasión la aviación te puede sacar las castañas del fuego.



En el momento menos pensado el enemigo llega volando.



Las tres dimensiones ayudan a que el juego sea más impactante que sus predecesores.

batalla pueden y deben ser utilizados en tu favor de mil y una formas.

Iniciativa propia

La actitud de las unidades en combate viene a asemejarse al del popular Juan Palomo, yo me lo guiso y yo me lo como. Ahí tienes para ilustrarlo a un grupo de infantería que, sin tú decir ni pío, lanza sus granadas para intentar colársela a un Panzer cuando el cacharro está peligrosamente cerca de ellos. En la misma línea está la actuación de los ingenieros, que reparan las unidades también sin que se lo tengas que ordenar.

De nuevo, no es simple efectismo. Que tus tropas (existen hasta 250 tipos de unidades diferentes, aviones incluidos) tengan un comportamiento racional aumenta en varios quilates la diversión del juego.

Lamentablemente no es oro todo lo que reluce. Sucesos que entran dentro de lo paranormal afectan a la inteligencia artificial de *Bltizkrieg 2*. Sí, es cierto que las unidades poseen un comportamiento autónomo asombroso, pero lo hacen, digamos, a título particular. Como colectivo no les



Un ejemplo del mimo que se ha puesto a la hora de diseñar los mapas.



Nos lo pasamos pipa con las batallas de tanques, de lo mejorcito del juego.



Pocas veces hemos vivido batallas en el desierto tan intensas y realistas.



Gracias al nuevo motor gráfico puedes ser testigo de explosiones intensas.

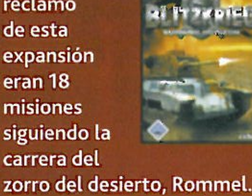
GUERRA POR PARTIDA TRIPLE

El buen nombre de esta saga se debe al *Blitzkrieg* original, pero también a dos expansiones independientes que se desarrollaron en paralelo.

BLITZKRIEG (2003)

Aunque los problemas en la inteligencia artificial empañaban su propuesta, está considerado, junto a *Sudden Strike*, uno de los mejores juegos bélicos en las ya añejas dos dimensiones.

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON (2004)



El gran reclamo de esta expansión eran 18 misiones siguiendo la carrera del zorro del desierto, Rommel. Aportaba nuevas unidades y mejoras en la IA.

BLITZKRIEG ROLLING THUNDER (2004)

Si en *Burning Horizon* te ponías en la piel de un mito de las fuerzas del Eje, en *Rolling Thunder* hacías lo propio a lo largo de ocho misiones con uno de los aliados: el mismísimo general Patton.

va tan bien. Es más, a tus soldaditos les cuesta horrores encontrar el camino por el que circular. Por ejemplo, mandamos a un puñado de tanques cruzar un puente y dimos por hecho que los tipos formarían una muy marcial fila india. Nos equivocamos. Algunos circulaban como si antes de combatir se hubieran entrenado varios años en ese rally que siempre termina en Dakar, pero nunca sabemos dónde empezará. Otros se pasaban por el arco del triunfo la dichosa obra de ingeniería y decidieron masacrar árboles, casas y jardines con tal de pasar al otro lado.

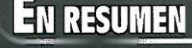
Salidas de tono de tal calibre pueden solucionarse hasta cierto punto en tu bando gracias a tu intervención, pero no en el controlado por el ordenador. Resultado: en solitario el enemigo impresiona, pero en grupo los malos raras veces combinan sus ataques de forma convincente y sus trincheras son tan inexpugnables como un castillo de arena con marea alta.

Aquí hay diversión y espectáculo, pero sin renunciar a las infinitas posibilidades estratégicas

Tampoco convence demasiado el apartado musical, Nival ha sometido la Segunda Guerra Mundial a una peculiar revisión histórica. Por asombroso que parezca, aquí se combate en Iwo Jima a ritmo de *techno* y arrasas con tus tanques la Francia ocupada con una música que bien serviría para mover el esqueleto en una discoteca ibicenca.

LAS CUENTAS CLARAS

Pese a detalles menores, *Bltizkrieg 2* es una obra muy notable, de las mejores que recurren a la estrategia en tiempo real para hacernos revisitar la Segunda Guerra Mundial. Y es que ya lo dijimos al principio: es el mejor ejemplo de que la hábil combinación del *wargame* y el entretenimiento virtual no tiene por qué ser tan densa como un helado de alquitrán.



EN RESUMEN

8,5

Candidato a huésped eterno de tu disco duro. Híbrido entre los *wargames* de toda la vida y la estrategia en tiempo real, aporta seriedad histórica y diversión.

LO MEJOR	LO PEOR
Realismo divertido	La música
Los escenarios	La inteligencia artificial (a veces)
El ritmo de juego	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Las sagas *Sudden Strike* y *Blitzkrieg*

ASPHALT 2 URBAN GT™

¡Muerde el asfalto más que nunca!

Entra en
Movistar emoción>videojuegos>JuegosXMarcas>Gameloft

Moviles i-mode:
Movistar emoción>videojuegos>Gameloft







DESCÁRGATE
¡LOS MEJORES JUEGOS EN TU MÓVIL!

¡Sólo 3,12€! IVA incl.

LO ÚLTIMO







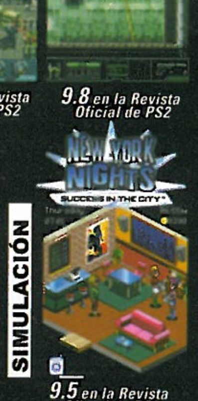












Para descargar un juego envía un SMS al 5525* con el texto JUEGO PC125 y sigue las instrucciones. *Ej. JUEGO PC125 al 5525.*
Accederás a nuestro catálogo WAP y podrás elegir y descargar tu juego. El juego será memorizado en tu teléfono y podrás jugar tantas veces como quieras.
O llama al 806 556 555 y sigue las instrucciones. Atención: tu teléfono tiene que estar configurado para wap.**

*El acceso al catálogo via SMS cuesta 3,12€ IVA inc.(en 3 SMS de 1,04€) y tienes derecho a la descarga de un juego. También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para descargar el juego. Nos reservamos el derecho de utilizar tus datos para posibles operaciones futuras. Algunos juegos no están disponibles para todos los terminales.
Dispones de un derecho de acceso, rectificación y eliminación de datos. Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com
**Vía 806: 1,06€/min desde una linea fija y 1,04€ desde un móvil IVA inc.
SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: Cualquier problema no dudes en llamar al 913496585 de lunes a viernes de 9:00 a 18:00 h ininterrumpidas.

Más juegos de calidad en



PSYCHONAUTS

El destino está siendo cruel con *Psychonauts*. El **aplauso de los críticos** no vino acompañado de dólares allá por tierras del tío Bush. Con esto de la globalización, al **juego de Tim Schafer** puede que no le vaya mejor por nuestros fueros. **No será por falta de calidad.**



España es, en lo que a industria del videojuego se refiere, un país insignificante. La piratería es un deporte nacional y las ventas de software lúdico original para PC no pasan de discretas, con títulos que a duras penas logran amortizar los costes de distribución. Ante tan desolador panorama, a los que se ganan la vida con esto no les queda otro remedio que abrocharse el cinturón y apostar fuerte únicamente por aquellos títulos que garanticen un mínimo éxito económico.

No es el caso del juego de Double Fine Productions, que llega con casi medio año de retraso con respecto a su lanzamiento en Norteamérica y no en las mejores condiciones precisamente: ni textos ni voces han sido traducidos al idioma de Cervantes. Y eso, en un juego de las características de *Psychonauts* no deja de ser una hecatombe.



La acción en *Psychonauts* transcurre entre dos mundos: el real y el mental.

Un manicomio

En concordancia con el resto de la obra de Schafer, *Psychonauts* gravita alrededor de una trama y unos diálogos que supuran inteligencia, mala leche y un humor adulto, innovador, abstracto e incluso metafísico. Una comedia con toneladas de líneas de texto, protagonizada por niños cabezones y dirigida a un público maduro, con afán de lectura y dotado de un nivel de inglés medio-alto. En caso de no cumplir con ninguno de estos tres requisitos es prácticamente imposible gozar en plenitud de todo lo que ofrece el juego.

Psychonauts es una locura hecha realidad, una idea paranoica que difícilmente hubiese llegado a buen puerto de no ser por el talento contrastado de su creador, Tim Schafer, un desarrollador muy acostumbrado a lidiar con todo tipo de material pseudo-demencial, léase *Grim Fandango*, *Full Throttle* o *Day of the Tentacle*. No te lo pierdas: de entrada, un puñado de críos mutantes aspirantes a psiconautas, que son agentes dotados de poderes paranormales cuya misión consiste en limpiar las mentes ajenas de malas hierbas. Por la acera de



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Aventuras

DESARROLLADOR
Double Fine Productions

EDITOR
THQ

PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

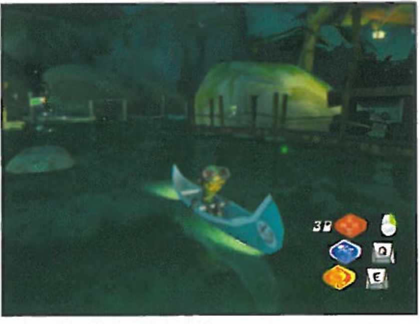
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.psychonauts.com



Como en toda buena aventura, Raz dispone de un generoso inventario.



¿Quién necesita remos? Nuestra mente mueve montañas.



Cada jefe final requiere de un ritual distinto para ser destruido.



Raz puede llevar simultáneamente tres poderes psíquicos.

TODO ESTÁ EN LA MENTE

A lo largo de la aventura Raz aprende a utilizar un total de ocho poderes telepáticos. He aquí algunos de los más curiosos.

TELEQUINESIS

Permite a Raz mover cosas a distancia. Ideal para aplastar enemigos con objetos del escenario o apartar de en medio cualquier tipo de obstáculo.

PIROQUINESIS

Un poder tan espectacular como doloroso. Con una sola mirada, el protagonista es



capaz de convertir en llamas tanto enemigos como objetos.

LEVITACIÓN

Raz crea un balón psíquico que, por un lado, le ayuda a saltar grandes distancias y, por el otro, le sirve como estupendo paracaídas.

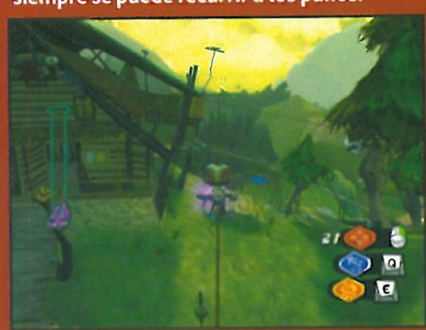
ESCUDO



Se trata de un campo de fuerza psíquico de escasos segundos de duración que envuelve a Raz en una especie de caparazón protector.



Si los poderes telepáticos no dan la talla, siempre se puede recurrir a los puños.



No hay rincón del escenario que no pueda ser explorado por el protagonista.

enfrente, un científico loco que se dedica a secuestrar y robar los cerebros de los aprendices de telépata. Con tales mimbres, Schafer se ha sacado de la manga un juego de plataformas y aventuras de control sencillo, estructura tradicional y acabado técnico cristalino.

La trama y los diálogos de *Psychonauts* supuran inteligencia, mala leche y humor adulto

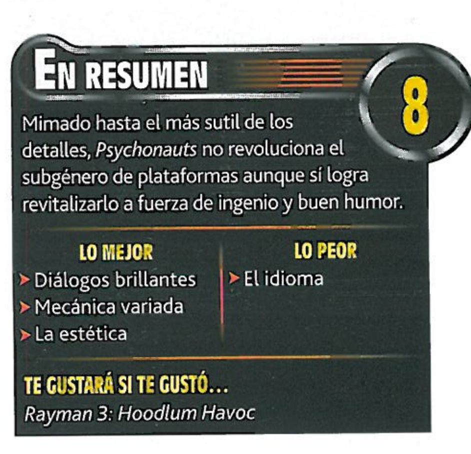
El exhaustivo y completo tutorial abre las puertas a un inabarcable universo abierto donde Raz (el protagonista) puede dar rienda suelta a sus habilidades. Los principios siempre cuestan, pero misión tras misión Razputin va adquiriendo nuevas aptitudes psíquicas y artilugios con los que desbloquear lugares otrora inaccesibles.

ARTE Y ENSAYO

De desarrollo no lineal y con un nivel de complejidad y diversión que gana enteros a medida que pasan los minutos, en *Psychonauts* siempre hay algo interesante que hacer. Explorar el escenario en busca de fragmentos de la imaginación, eliminar las telarañas mentales, abrir baúles de la memoria o encontrar cerebros perdidos. Misiones primarias y secundarias se entremezclan en perfecta armonía y con denominador común: la creatividad.

Los diez niveles protagonizados por las mentes que Raz debe visitar conforman el mayor derroche de imaginación y variedad que haya asomado en un juego de plataformas en años. Un ejemplo: la visita que Raz realiza a la mente del horrible pez que vive en las profundidades del lago Oblongata. Es un homenaje en toda regla a films como *Godzilla* o *King Kong* y en el que un Raz de proporciones colosales campa a sus anchas por una ciudad parecida a Nueva York y habitada por miles de micropeces parlanchines.

Más allá de sus bondades como juego de aventuras y plataformas excéntrico, *Psychonauts* también supone un triunfo absoluto a nivel artístico. Con la inspiración puesta en Tim Burton, el expresionismo alemán o el oscuro Edward Gorey, Shafer ha creado un universo personal e intransferible, a medio camino entre lo macabro y lo divertido, lo hermoso y lo desagradable y dotado de un poder de fascinación indiscutible.



EN RESUMEN

8

Mimado hasta el más sutil de los detalles, *Psychonauts* no revoluciona el subgénero de plataformas aunque sí logra revitalizarlo a fuerza de ingenio y buen humor.

LO MEJOR	LO PEOR
Diálogos brillantes	El idioma
Mecánica variada	
La estética	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Rayman 3: Hoodlum Havoc



Star Wars BATTLEFRONT II

Entendemos que te dé por prepararte valerianas cada vez que suena la dichosa **marcha imperial**. Sin embargo, no dejes que el marketing **empañe tu visión**. ¿Vas a renunciar a un **papel protagonista** en cruentas **batallas siderales** sólo por eso?

POR M. GONZÁLEZ

Hace mucho, mucho tiempo, en una galaxia muy muy cercana, había una compañía llamada LucasArts que solo sabía hacer juegos que fuesen obras maestras: *Monkey Island, X-Wing, Indiana Jones y el destino de la Atlántida*... Pero esa gloriosa época murió a manos del malvado emperador Lucas. Empeñado en empapelar con billetes de cien dólares las paredes de su casa, el despiadado George creó un ejército de juegos clones, copias siempre de otros, y repartió sus licencias al mejor postor por toda la galaxia.

SÍ SEÑOR

Y aquí tenemos al enésimo clon, *Star Wars: Battlefront II*, que, sin ser un mal juego, sufre el mal de las últimas licencias lucasianas: imita a otro juego y, para colmo, en la comparación acaba perdiendo. El elegido en esta ocasión es *Battlefield 2*, aunque aquí se sustituyen los conflictos de nuestro mundo por los de la epopeya galáctica.

No es que el juego de Pandemic sea malo, pero sorprende su cojera en varios aspectos. Para empezar, los gráficos no están a la altura. Tras lo visto en *Battlefield 2*, sabemos lo que puede dar de sí en este apartado un juego pensado para las partidas online, y *Battlefront II* presenta un aspecto simplón, con escenarios vacíos de detalles y modelos que, sin ser mediocres, deberían estar mejor para los tiempos que corren. Sin duda, los compatibles han sido víctimas otra vez de la temida gripe de la multiplataforma. Otro detalle que también lastra el apartado gráfico es la extraña decisión de difuminar el horizonte. Este efecto, que queda muy bien en la televisión, te hace sentir miope en tu monitor.

Algo falla también en la jugabilidad: lo caótica que resulta la experiencia, ya que jugarlo es como asistir a un completo festival



Obi-Wan contra Griveous: el destino de la partida está en juego.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Pandemic Studios

EDITOR
LucasArts

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla (Español) Voces (Inglés)

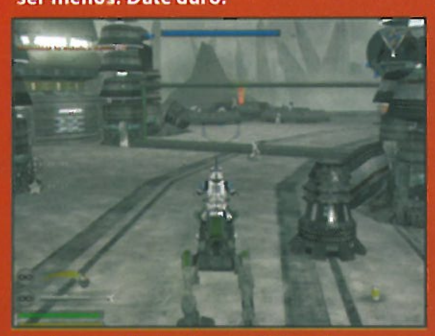
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,5 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 64 Internet 64

WEB www.lucasarts.com/games/swbattlefrontii



Si los ewoks pudieron con él, tú no vas a ser menos. Dale duro.



Será por soldados, hasta 64 jugadores pueden participar en la batalla.



¿Quién dijo que los aliens y las mantis religiosas no podían hacerlo?



¿Te suena de alguna película? Solo falta Anakin haciendo el paripé.

de fuegos artificiales. Para evitarlo, al juego no le habría ido mal un poco de peso táctico.

Pasado el mal trago de los defectos, vamos a por sus virtudes. La primera es que *Battlefront II* no se contenta sólo con añadir un numerito a la saga como parece estar de moda entre algunas compañías. En cambio, esta secuela presenta sabrosas novedades. Para empezar el modo de batalla espacial, en el que la guerra a pie es substituida por la guerra interestelar. O lo que es lo mismo, libras entretenidas batallas con una mecánica similar a la vista en la saga *Rogue Squadron*: muy poco de simulación y mucho de arcade con naves por todas partes. De todas formas, este modo de juego habría estado mejor si en las batallas participasen más naves capitales, ya que sólo combaten una por cada bando, mientras que el resto es puro decorado.

Otra aparición estelar es la de los héroes. Esta vez puedes controlarlos, aunque siempre por un corto espacio de tiempo. Cada escenario tiene sus propios protagonistas, uno por cada bando. Por ejemplo, en Otapau los jugadores de la Confederación cuentan con la ayuda del general Grevious y los de la República con el bonachón de Obi-Wan. Estos héroes son auténticas máquinas de matar, capaces ellos solos de merendarse a un buen número de enemigos, así que no desprecies la oportunidad que se te presenta en determinados momentos de controlarlos.

Esta secuela presenta sabrosas novedades, como el modo de batalla espacial y los héroes

En la variedad está el gusto

El juego también sale bien parado en el número de escenarios, nada menos que 16, aunque de calidad irregular, tanto en términos gráficos como de jugabilidad. Por su parte, el apartado sonoro es excelente, como viene siendo costumbre en las licencias de *Star Wars*, con la música de las seis películas presente y el atronador y familiar surtido de efectos de la saga.

En resumen, un buen juego para los fans de la saga que quieran recrear las más importantes batallas de la opereta espacial de Anakin en su ordenador. El resto de mortales deseosos de librar guerras en la Red pueden darle una oportunidad, pero existen opciones mejores.

LOS GALÁCTICOS DE VERDAD

Juegos de *Star Wars* hay muchos, pero no abundan los que han marcado un antes y un después. Te hacemos un top 3 de los imprescindibles.

1 STAR WARS: CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA (2003)
El número uno de la lista y una obra maestra del ocio electrónico. Mejor que cualquiera de las tres últimas películas. Imprescindible.

2 X-WING (1993)
Tiene ya unos cuantos años, pero sigue siendo una de las joyas de la época dorada de LucasArts. Sin duda, se trata del simulador de *Star Wars* por excelencia.

3 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST (2002)
Incluso mejor que la primera parte. El juego de acción en primera persona de la saga, con el carismático Kyle Katarn como protagonista.



EN RESUMEN

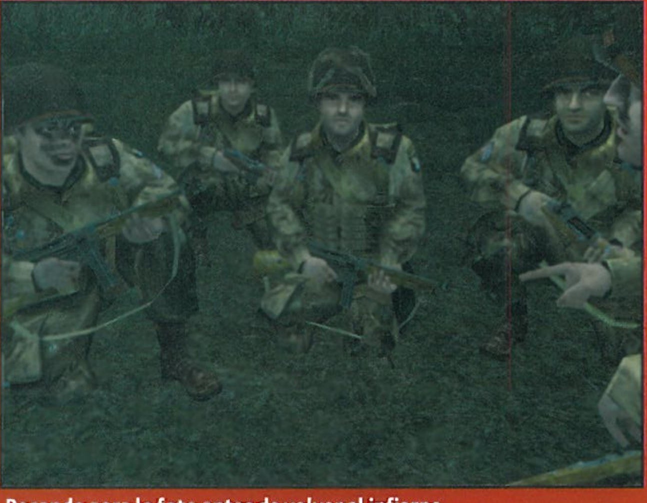
7

Recreación notable para las multitudinarias escabechinas galácticas del tío Lucas. Si amas tanto el caos como los láseres, estás ante el juego que buscabas.

LO MEJOR
- La ambientación
- Hasta 64 jugadores
- Batallas espaciales

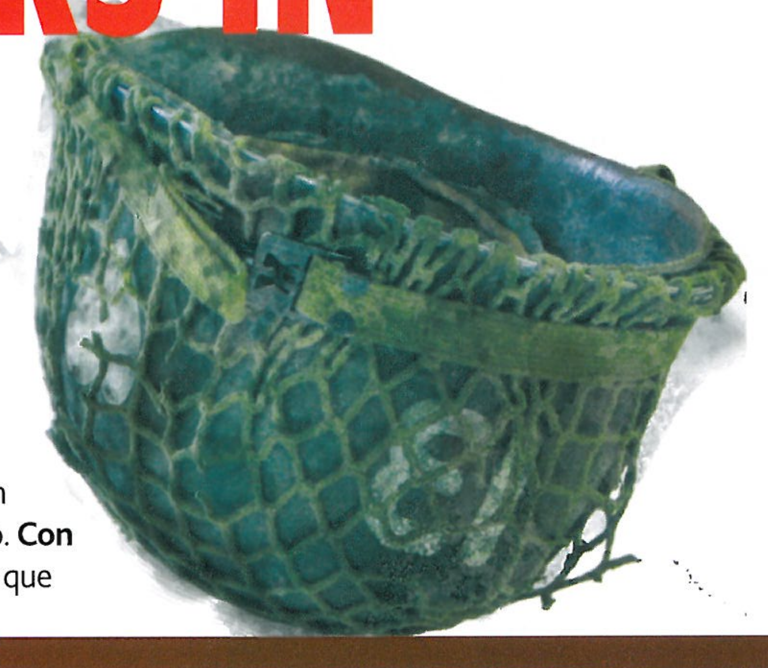
LO PEOR
- El omnipresente lag
- El caos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Star Wars: Battlefront


Posando para la foto antes de volver al infierno.


Dios bendiga los montones de heno, el mejor parapeto anti nazis.

BROTHERS IN ARMS
Earned in Blood



Son hermanos, pero no comparten más padre y madre que la bandera de **barras y estrellas**. Tampoco conocen **la piedad religiosa**. Ya están aquí. Han vuelto para rematar algún nazi suelto. **Con armas de fuego**, seguro, pero también con eso que llevan **bajo el casco**.

POR M.GONZÁLEZ



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
Gearbox
EDITOR
Ubisoft
PRECIO: 19,95 € **PEGI**: +16
IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (España)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✕ LAN 4 Internet 4
WEB www.brothersinarmsgame.com/es

Cuando las compañías encuentran un filón de éxito se lanzan sobre él como hienas con dieta y en celo. Una tentación que las lleva a veces a sobreexplotar una licencia hasta dejarla muerta, véase el ejemplo de la pobre y desahuciada Lara, más acabada que Kate Moss tras ser pillada con las manos en la harina.

ME LLAMAN VU, DÉJÀ VU

No sabemos si les pasará lo mismo a estos pobres hermanos de sangre, pero llevan mal camino. Todavía está caliente su primera entrega en las estanterías y ya tenemos segunda parte... ¡y en menos que canta una expansión! El precio de tanta celeridad es la nula innovación. *Earned in Blood* repite casi palabra por palabra el mismo discurso, los mismos gráficos y la misma mecánica que su antecesor.

Las novedades se limitan a más misiones, un nuevo modo cooperativo para jugar escaramuzas, algunos retoques en la inteligencia artificial (ahora los nazis también huyen, lo que a veces puede llegar a ser más un engorro que un acierto) y una acelerada fase de testeo que ha deparado problemas con el juego en más de un PC.

Si en la primera entrega guiabas los pasos del sargento Matt Baker, en ésta encarnas al caporal Joe "Red" Hartsock para seguir su ajetreada andadura en las dos semanas siguientes al desembarco de Normadia. En total son unas 10 horas de juego con misiones que se desarrollan en



Dadles duro muchachos, mientras yo tengo que ir al... excusado.



Si quieres flanquear bien, no dejes que los demás hagan el trabajo por ti.



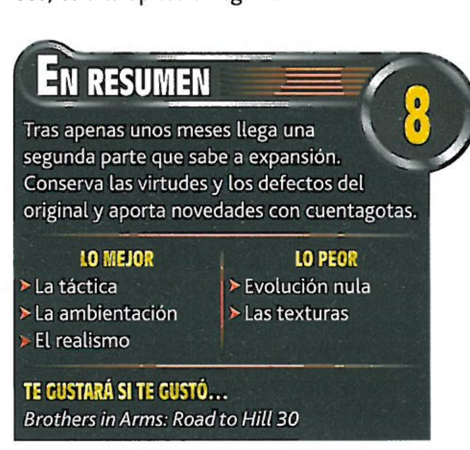
Bonita iglesia, pero me da a mí que los alemanes no esperan rezando.



Johnny, que no te enteras. Ponte de pie para rendirte enseguida.

LA 101 AEROTRANSPORTADA

Protagonista de ambos juegos, de la serie y de más de una película sobre la Segunda Guerra Mundial, la 101 es con seguridad una de las unidades más famosas del mundo. Nacida en 1942 y puesta a prueba en 1944, sus hombres fueron los primeros norteamericanos en poner pie en la Francia ocupada tras ser lanzados en paracaídas como apoyo al desembarco de Normandía. También consta en su currículum la liberación de Holanda y la malograda operación Market-Garden. El fin de la segunda gran guerra no supuso el fin de la unidad, que sigue existiendo en nuestros días, librando tareas menos épicas en algún rincón del golfo pérsico.



ciudades, pueblos, bosques y granjas que recuerdan inevitablemente al original.

Para los neófitos de la saga, *Brothers in Arms* presenta la Segunda Guerra Mundial desde un ángulo más "realista" que la mayoría de congéneres. Basándose en misiones reales de la 101 División Aerotransportada y con un amplio trabajo de documentación de fondo (que puedes ver en los extras del título), la mecánica de juego apuesta por la vertiente táctica. Aquí controlas no sólo al soldado protagonista, sino hasta dos escuadrones de hombres, un grupo de asalto y otro de fusileros, a los que puedes dar simples pero prácticas órdenes: moverse, disparar, asaltar.

Con su pericia, y con la tuya, debes superar una a una las unidades nazis que vayas encontrando. Pero a diferencia de otros juegos, aquí los soldados alemanes no salen corriendo a tu encuentro como pollos sin cabeza y con una diana en el pecho. En lugar de utilizar tan inoportuna estrategia, se parapetan y esperan bien seguros disparándote desde su pequeño búnker, bien sea un carro, una valla, un caballo muerto o lo que encuentren.

Brothers in Arms presenta la Segunda Guerra Mundial desde un ángulo más "realista"

QUE NO LEVANTEN CABEZA

Para hacerles frente puedes dar la orden de asalto a tu grupo de ídem, pero pronto te quedarás con menos soldados que dientes tiene una babosa. Sí, los tuyos también mueren. Así que, si no quieres acabar recibiendo un tiro por la espalda, lo mejor es utilizar la ancestral maniobra de ataque por el flanco.

En esta maniobra conviene utilizar otro concepto clave del juego, el fuego de supresión, haciendo que el grupo de fusileros dispare sobre la posición alemana mientras el grupo de asalto les rodea y ataca por un lado. En este sentido, una esfera sobre las unidades nazis te indica hasta qué punto son un peligro para ti. Cuanto más roja está, más posibilidades tienes de que hagan trizas al primer yanqui que asome la cabeza, mientras que cuanto mayor sea la porción blanca, más agachadas tienen sus cabezas y menor peligro suponen.

Flanquear y matar, ésa es la dinámica, el alfa y la omega de esta saga. Y claro, al final acaba haciéndose repetitivo. Al carro de los defectos hay que sumar los gráficos, que se quedan muy lejos (sobre todo esas enormes texturas) de otras novedades con requisitos técnicos similares.

A pesar de todo, de las prisas y la nula evolución, sigue siendo una alternativa diferente dentro de los títulos de acción histórica. Si buscas algo más de realismo bélico, *Brothers in Arms*, cualquiera de los dos, es una apuesta segura.

EN RESUMEN

8

Tras apenas unos meses llega una segunda parte que sabe a expansión. Conserva las virtudes y los defectos del original y aporta novedades con cuentagotas.

LO MEJOR
- La táctica
- La ambientación
- El realismo

LO PEOR
- Evolución nula
- Las texturas

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Brothers in Arms: Road to Hill 30

WINGS OVER VIETNAM

En el irregular *Strike Fighters* vimos el germen de **un simulador notable**. Sus desarrolladores han recuperado el armazón para aplicarle **un buen número de mejoras** y trasladarnos a la Guerra de Vietnam. Sonríe, que el infierno también **tiene su encanto**.

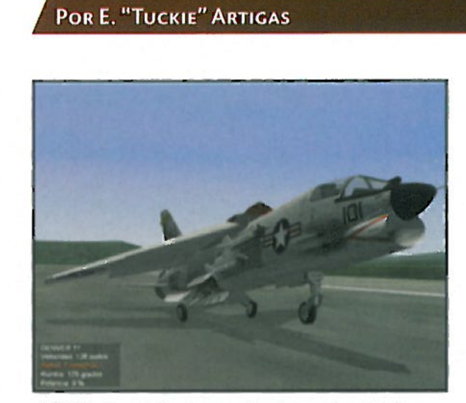
Por E. "Tuckie" Artigas

Hace exactamente tres años salía a la luz *Strike Fighters: Project 1*, un simulador centrado en la aviación de combate de los 60. Pese a que presentaba un puñado de carencias, ya apuntaba maneras para el éxito. En parte porque era un simulador de arquitectura abierta y cualquiera que se animase podía añadir nuevos aviones y terrenos. Los desarrolladores han aprovechado tanto aportaciones propias como ajenas para crear *Wings over Vietnam*. Si su antecesor pasaba el corte por los pelos, este simulador se muestra mucho más maduro. Pero tampoco hay que exagerar: aún le quedan cielos que atravesar.



Eres historia

No sólo se agradecen las mejoras técnicas. El hecho de que este simulador se haya ambientado en un conflicto real añade más interés por volarlo. Además puedes pilotar nuevos aviones que raramente se han visto en otros simuladores, como el F-8 Crusader, el F-105 Thunderchief, el A-6 Intruder o el A-7 Corsair II. Éstos, junto a las variantes de los F-4 Phantom II, F-100 Super Sabre y A-4 Skyhawk que ya existían en el título anterior y algunas nuevas completan una retahíla de aviones muy completa. Tal elenco te permite volar en todo tipo de misiones históricas, que incluyen ataques a objetivos estratégicos, apoyo a tus tropas, caza pura o las más peligrosas misiones de supresión de defensas antiaéreas (Wild Weasel).



Al F-8 Crusader le puedes levantar el ala para despegar y aterrizar.

Existen cuatro modos de juego: acción instantánea, misiones individuales, campaña y multijugador. En el primero saltas sin más preámbulos a la cabina de tu F-4 para combatir a los MiG. Los otros dos modos tienen más jugo. Las misiones individuales te permiten escoger avión, tipo de misión y otros parámetros, y el generador de misiones hace el resto. Las posibilidades aquí son ilimitadas, porque no hemos observado misiones repetidas, aunque sí parecidas.

En el último modo debes escoger una de las tres campañas históricas (Rolling Thunder y Linebacker I y II) y la fuerza aérea con la que vas a volar (USAF, USMC o US Navy). Antes de afrontar cada misión,



El juego te permite aterrizar en un portaaviones sin problemas.


Nada de bombas inteligentes, que sean muchas y en caída libre.



En combates sin misiles, no hay quien gane al A-4 Skyhawk.


El F-105 Thunderchief es un avión de los que se hacen querer.


Los compañeros de escuadrón responden a tus órdenes con mucha pereza.


El MiG-17 es el adversario más maniobrable, pero no el más rápido.


Un Sidewinder por sorpresa hace morder el polvo a cualquiera.

puedes modificar ruta y armamento. Ten en cuenta que en campaña debes velar por la integridad física de tu piloto. Si muere, es el final para él y para tu partida. En cuanto a dificultad de las misiones, como en botica... hay de todo. A saber que es graduable y puedes elegir empezar cerca del objetivo o volar toda la ruta. No olvides que si te da pánico aterrizar en el portaaviones, puedes darle esquinazo a la US Navy y optar por cualquiera de las otras dos fuerzas aéreas. En cuanto al modo multijugador, incluye cooperativo y por equipos, pero de momento no permite volar campañas.

Mejorando lo presente

Una vez en el aire, la acción te atrapa. Tal vez se deba a los constantes avisos de disparos de misiles SAM (por cierto, muy fáciles de esquivar), tal vez a la desesperación en las voces de tus compañeros de escuadrón cuando les han dado. Cuesta seguir visualmente los objetivos, tanto aéreos como terrestres. Los pierdes fácilmente de vista a causa de la velocidad y las limitaciones del ángulo visual. De todas formas, este problema se resuelve usando el padlock, pudiendo mantener encarnizados combates aéreos sin problemas. En este aspecto se salva la papeleta por poco, aunque se sigue echando mucho de menos un sistema de vistas más adecuado para el combate aéreo.

El hecho de que se haya ambientado en un conflicto real añade más interés por volarlo

Por su parte, el modelo de vuelo ha mejorado. No es que estemos ante la obra de referencia, pero la inercia de los aviones y el peso es algo que se nota. También los sistemas son algo más completos, con un radar mucho más realista y fácil de usar. Increíble pero cierto.

De entrada, *Wings over Vietnam* ofrece argumentos suficientes para prestarle atención. Pero, además, su estructura abierta permitirá ampliarlo con nuevos aviones, armas y escenarios, así que le auguramos un buen futuro. Un simulador interesante tanto para novatos como veteranos.

El vuelo del Intruder



Si una película puedes tomar como referente de las operaciones aéreas de la Guerra de Vietnam, sin duda es la poco conocida pero impecable *El vuelo del Intruder* (1991), con Willem Dafoe y Danny Glover. En ella se describe las duras misiones de unos pilotos de A-6 Intruder, avión que puedes pilotar en este simulador. Lo más emocionante es emular las misiones Wild Weasel, en las que tienes que dar la cara frente a los misiles antiaéreos SA-2 para despejar el camino. Tanto en la película como en el simulador puedes ver un buen puñado de lanzamientos, a cual más espectacular. Si quieres convertirte en un piloto audaz, debes pasar por esta prueba de fuego.

En resumen

7,5

A pesar del deficiente sistema de vistas, es un buen simulador poco complicado y muy divertido. Ideal para principiantes y buscadores de glamour aéreo.

LO MEJOR	LO PEOR
Sencillo de pilotar	El sistema de vistas
Los modelos 3D	Objetivos difíciles de ver
La ambientación	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Strike Fighters: Project 1





Con algo de puntería se puede eliminar incluso a los caballos.





En algunas misiones conviene proteger a los aliados de Colton.

GUN

Todavía renqueantes y a dieta de consomés tras los **atracones de *San Andreas***, llega un nuevo clon de *GTA* dispuesto a luchar por el trono de los juegos **políticamente incorrectos**. El escenario es nuevo: el **salvaje Oeste**. La duda, no tanto: ¿convence o sólo incordia?

POR G. MASNOU

En su constante y cansina estrategia de acoso y derribo contra la industria de los videojuegos, los medios de comunicación más populistas (o sea, casi todos) han creado inconcientemente a un monstruo. Bueno, a varios. Haciendo gala de una inteligencia y una capacidad de adaptación fuera de lo común, algunas desarrolladoras (con Rockstar Games a la cabeza) sobreviven y prosperan en territorio comanche gracias al gratuito eco publicitario de lo políticamente incorrecto en plena época de caza de brujas.

Neversoft Entertainment, compañía californiana conocida por ser la saga *Tony Hawk's*, se une al carro de los rebeldes con un título que posee todos los ingredientes necesarios para convertirse en polémico. Y es que *Gun* es cruel, violento y escandalosamente indecente. Un western crudo más cerca del realismo de films como *Soldado azul*, *Sin perdón* o *Grupo salvaje* que de la espectacularidad estereotipada de *Blueberry*.

En el juego de Neversoft hay cabezas que explotan, civiles que mueren, mujeres degolladas a sangre fría, apaches masacrados sin piedad, chinos utilizados como esclavos y búfalos cazados en masa. Hechos indignos que caracterizaron la conquista, colonización y exterminio en América del Norte a finales del siglo XIX y que aquí sirven de pretexto para dar forma a un videojuego adulto, absorbente y condenadamente divertido.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción

DESARROLLADOR Neversoft Entertainment

EDITOR Activision

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +18

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,8 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.gunthegame.com



Los pobres Apaches poco pueden hacer frente a las armas de fuego.

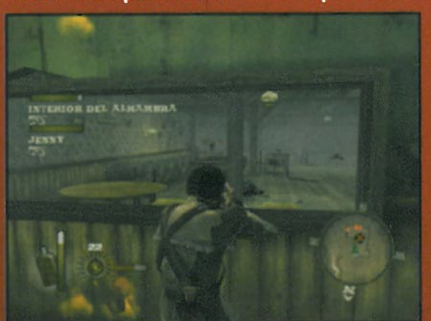
MÁS ALLÁ DE GTA

Gun supone una nueva vuelta de tuerca a la admirada y mil veces imitada mecánica de juego de la saga *Gran Theft Auto*. Al igual que el título de Rockstar Games, *Gun* ofrece al usuario una libertad de movimientos casi total dentro de un entorno que no cesa de evolucionar, tanto en términos de tamaño como de interés.

El juego te sitúa bajo el sombrero de Colton White, un habilidoso cazador cuya ambición por vengar a su padre asesinado le obliga a cambiar las verdes praderas en las que inicia


Un barril de pólvora bien ubicado puede hacer ahorrar mucha munición.

Ejercer de ganadero no es tan sencillo como parece.


El mapa indica constantemente la posición de cada enemigo.


Con estos tipejos, cualquiera es el guapo que se marca un farol.

la aventura por una serie de pueblos tan repletos de polvo como de problemas. Las primeras pruebas conforman uno de los platos fuertes, con escenas no interactivas excelentemente filmadas e interpretadas, unos diálogos que atrapan desde el primer hasta el último minuto y una sucesión de misiones que por diversidad y originalidad se convierten en lo mejor que ha parido últimamente el género de acción. Las secuencias urbanas, además de supurar diversión y un exquisito diseño, resultan vitales para acumular dinero y mejorar punto a punto las habilidades armamentísticas de Colton. Para ello debes tener más oficios que el Fary: de transportista, peón de rancho o minero, ayudante circunstancial del sheriff, cazador de recompensas o jugador de póquer ocasional.

Posee los ingredientes para convertirse en polémico: es cruel, violento y escandalosamente indecente

Otro pilar sobre el que se sostiene la singularidad de este juego es el sistema de combate. Muy elaborado, complejo y a la vez sencillo de manejar, supera con creces el diseñado por Rockstar Games para *San Andreas*. Colton es capaz de disparar en primera persona con una precisión asombrosa, desenfundar a la velocidad del sonido (utilizando una técnica calcada al tiempo bala visto en *Max Payne*), agarrar y someter a rehenes, arrancar caballeras, cubrir su cuerpo del fuego enemigo con edificios, objetos o rocas y arrollar a los malos con ayuda del caballo.

Coitus interruptus

Desgraciadamente *Gun* te abandona cuando menos te los esperas. Diez horas y la aventura termina en seco y de forma abrupta, apareciendo entonces lo peor del juego de Neversoft: soluciones argumentales descabelladas, diálogos precipitados y un universo que de tan efímero carece de la profundidad y la riqueza de detalles de *Gran Theft Auto*. Quizá para la próxima entrega (si la hay) sería de agradecer que, sin necesidad de variar un milímetro la mecánica, se estiraran un poco más a la hora de calibrar la duración del juego. Nada más.

ÁRBOL DE FAMILIA

Gun posee una serie de personajes cuyo devenir en la aventura te mantiene pegado a la pantalla del ordenador. He aquí a los cuatro más relevantes.



COLTON WHITE
El protagonista. Un montañés experto en poner trampas, montar a caballo y cazar que abandona su apacible vida tras el asesinato de su padre para encontrar al culpable.



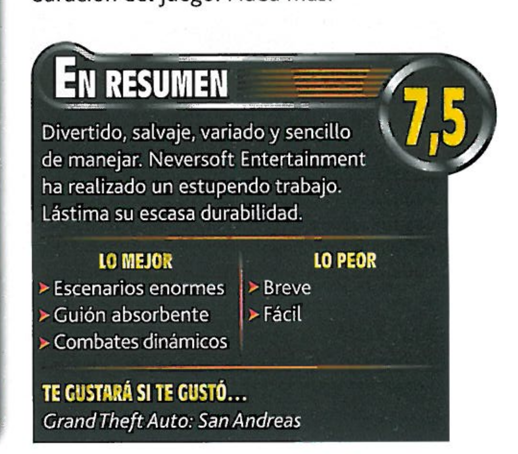
JENNY
Una chica de alterne del bullicioso prostíbulo de Dodge City, el Alhambra. De despampanante belleza y mordaz ingenio, Jenny no duda en ayudar a Colton en su búsqueda.



THOMAS MAGRUDER
El malo principal de la función. Un magnate dedicado a los negocios de la minería y del ferrocarril de considerable poder y autoridad al que todos temen.



HOLLISTER
Más monstruo que hombre y temido incluso por sus propios superiores, Hollister es un comandante que habita en un fuerte renegado en algún lugar del norte.



En resumen

7,5

Divertido, salvaje, variado y sencillo de manejar. Neversoft Entertainment ha realizado un estupendo trabajo. Lástima su escasa durabilidad.

LO MEJOR	LO PEOR
Escenarios enormes	Breve
Guión absorbente	Fácil
Combates dinámicos	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Grand Theft Auto: San Andreas

THE MATRIX
Path of Neo

Llega el gurú de la generación ciberpunk. Es Neo, el Elegido, y la discreción no está en su diccionario. **Aterriza en todas las bases**: consolas y compatibles. En casos así, a los usuarios de PC suele tocarnos bailar con la más fea. ***Path of Neo* no es una excepción**.

POR X. PITA

Parecía que, como el Neo peliculero, este juego iba a ser el elegido. Y es que a estas alturas del negocio, los fans de la saga cinematográfica todavía no habían encontrado la réplica ideal en forma de videojuego. En sus repetidas entrevistas, el cerebro de Shiny, Dave Perry, afirmaba muy convincentemente que *Path of Neo* sería todo lo que no fue *Enter the Matrix*. Lamentablemente, y eso es algo que sabemos ahora con el juego en las manos, había poco de verdad en sus palabras.

ADIÓS A LOS SECUNDARIOS

Era algo que se pedía a grito pelado: la posibilidad de manejar a Neo, el gran protagonista. Pocos fueron los que no se sintieron defraudados cuando en aquel *Enter the Matrix* se les condenaba a manejar a secundarios de medio pelo, Ghost y la capitana Niobe. Pues bien, se acabó el sufrimiento. Aquí eres Neo. Y lo eres desde el principio, como Thomas Anderson, hasta el final, convertido ya en flamante Elegido. Así, con mayúsculas.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Shiny Entertainment

EDITOR
Atari

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla: español — Voces: español

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.atari.com/thematrixpathofneo

En esencia, ése es el gran cambio del juego respecto a su predecesor. Por lo demás, *Path of Neo* cae en idénticos errores que su hermano mayor. Y es que la nueva criatura de Shiny vuelve a estar aquejada de una total y absoluta falta de profundidad. Todo es demasiado sencillo. Sirva como ejemplo el combate. A pesar de que una serie de extensos tutoriales camuflados de misiones te van instruyendo en la mecánica, al final todo se reduce a dos elementos: Neo es una máquina de repartir castañazos entre los malos y, por si fuera poco, dispara.

Olvídate de participar en primera persona en esas peleas memorables que pudiste ver en el cine. En el juego han sido emuladas de una forma extremadamente simple. Como si estuviese pensado para chavales de preescolar, dos botones del ratón son más que suficientes para repartir leña. Por suerte, el efecto de los golpes añade esa espectacularidad que uno busca. Y es que tiene su gracia ver a un enemigo volar por los aires. Pero a pesar de eso, sobrevive una idea: que *Path of Neo* es un juego que se mira pero no se toca.


El juego cumple el deseo de casi todos los fans: convertirse en Neo.


Los gráficos del juego no están a la altura de lo que uno espera en un PC.


Debes hacer frente al agente Smith y a sus estirados secuaces.


Uno de los poderes te permite ver cómo es Matrix: código informático.


Path of Neo sigue punto por punto el desarrollo de las películas.


Lamentablemente, el combate en *Path of Neo* está aquejado de un exceso de simpleza.

UNA FRANQUICIA CON MUCHO JUEGO

En un espacio relativamente corto, la franquicia *Matrix* ha deparado tres juegos. Los dos primeros ofrecían un planteamiento muy dispar.

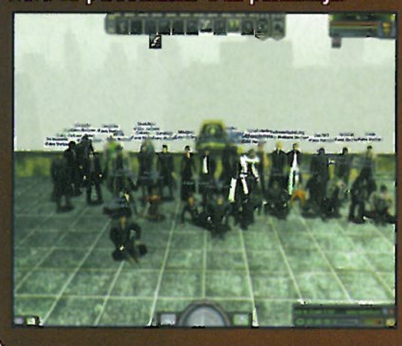
ENTER THE MATRIX

Primera incursión de la saga en el mundo del software lúdico. Aunque conservaba cierta espectacularidad propia de las películas, le perdían un par de detalles: manejar a dos personajes que a nadie parecían importarle y un desarrollo excesivamente lineal.



THE MATRIX ONLINE

La apuesta por Internet. Título de rol cuyo mayor hito ha sido recrear mejor que ningún otro la atmósfera de las películas. Un juego con unos combates más que interesantes, divertidos y muy originales, repleto de posibilidades a la hora de personalizar a tu personaje.



Además, hay un grandísimo problema con el combate cuerpo a cuerpo: al carecer éste de un sistema que te permita seleccionar al enemigo más cercano, las peleas con varios enemigos acaban por convertirse en un apretar aleatorio de botones y Neo, un tipo al que se le supone ser grácil y letal, en un monigote que pelea casi a ciegas. No ayuda, además, que el escenario salte en mil pedazos. De acuerdo, la física y los entornos deformables son uno de los grandes detalles del juego, pero las innumerables esquirlas, astillas y pedazos de suelo que vuelan por los aires enturbian la acción hasta desesperarte.

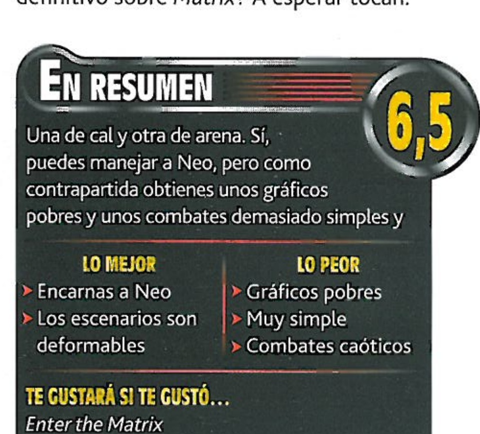
Como Elegido, tienes acceso a una serie de poderes que van más allá de la fuerza bruta

Los poderes del muchacho

Como Elegido que eres, también tienes acceso a una serie de poderes que van más allá de la fuerza bruta. La capacidad de ver Matrix tal y como es (como código informático), lo que te permite descubrir enemigos que a simple vista pasarían desapercibidos, y el archiconocido tiempo bala con el que esquivar más fácilmente el ataque de los malos.

Combate cuerpo a cuerpo, disparos, poderes más allá del entendimiento y la sucesión de escenas de acción ayudan a que el juego sea divertido. En realidad, las 10 o 12 horas de las que consta *Path of Neo* se nos pasaron en un suspiro. De hecho, al juego lo salva lo ágil y fluido de la acción.

Quizá ése sea el gran mérito de un juego que, por lo demás, se queda sencillamente en correcto. Como otros tantos que son lanzados simultáneamente en todas las plataformas del mercado, *Path of Neo* no aprovecha ni la potencia ni las características del PC. Las consecuencias de esta negligente conversión son gráficos tirando a lo pobretón, bajadas de rendimiento en escenarios poco detallados y un sistema de control deficiente. ¿Qué hay del juego definitivo sobre *Matrix*? A esperar tocan.


EN RESUMEN

6,5

Una de cal y otra de arena. Sí, puedes manejar a Neo, pero como contrapartida obtienes unos gráficos pobres y unos combates demasiado simples y

LO MEJOR	LO PEOR
Encarnas a Neo	Gráficos pobres
Los escenarios son deformables	Muy simple
	Combates caóticos

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
Enter the Matrix

CHAOS LEAGUE

Sudden Death

Orcos, humanos, enanos, goblins, ents... Todo pinta a versión adúltera de *El Señor de los Anillos*. Nada de eso. Aquí no **se lucha por** el honor o la gloria, sino por **el balón**. Te presentamos la liga en la que **Pier Luigi Collina no querría participar**.

POR A. SALAS

Games Workshop te sonará por su juegos estrella, *Warhammer* y *Warhammer 40,000*. No son los únicos juegos de mesa que distribuye la compañía. Entre los no tan afamados está *Blood Bowl*, un juego de tablero en el que todas las razas fantásticas imaginables por Tolkien se enfrentan entre sí, con la peculiaridad de que esta vez dejan de lado el campo de batalla y lo sustituyen por uno de rugby. Basándose en esta premisa, ya te puedes imaginar lo absurdo y peculiar que puede resultar uno de estos encuentros. De hecho lo es, y *Chaos League* ha sabido recrearlo muy fielmente trasladando todos sus elementos con grandes dosis de cachondeo.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Deportes/Estrategia

DESARROLLADOR
Cyanide

EDITOR
Friendware

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 1,5 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✕ LAN 2 Internet 2

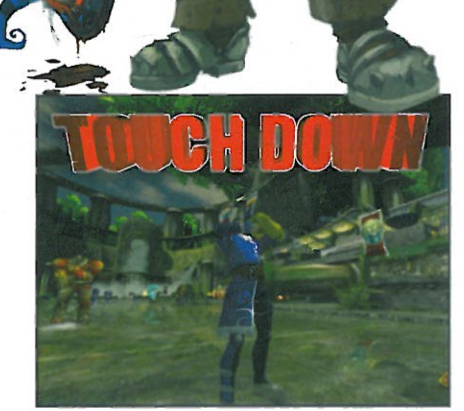
WEB www.chaosleaguegame.com

FUERA DE JUEGO

Aunque la mecánica se asemeja al rugby, en estos partidos impera el "todo vale" y el resultado son unos encuentros muy dinámicos a la par que caóticamente divertidos. De hecho, la diferencia entre terreno de juego y campo de batalla es prácticamente inexistente. Cómo consigas el *touchdown* es cosa tuya. Puedes ir corriendo mientras esquivas a los oponentes, machacar a golpes a los que se te crucen en el camino, lanzarles un hechizo destructivo o incluso matar al rival. Además, el público te lo agradecerá.

Ahora bien, si piensas que en *Chaos League* sólo vas a dedicarte a jugar partidos y nada más, la llevas clara. O si no que se lo digan al modo campeonato, que te cuelga un equipo de tercera división a cuestas para que lo lleves a la gloria. Los elementos de gestión lo convierten también en una especie de mánager a lo bruto. Y es que en este juego se dan cita deporte, gestión, rol y estrategia en tiempo real.

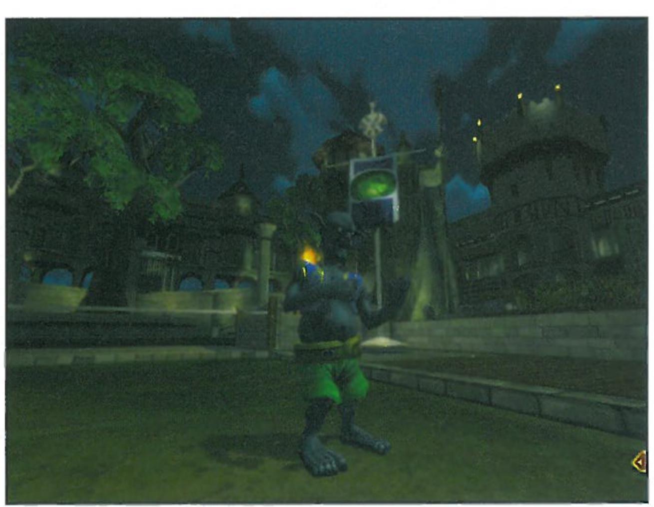
Una vez en el terreno de juego, la cosa cambia. Lo primero, plantar a los jugadores en el campo. En el partido, ya sabes, arrebatar la pelota al contrario y marcar. Todos los jugadores pueden tener una función asignada,



Conseguir llegar al otro extremo del campo y marcar no es difícil si te organizas.



Cuando el oponente está en el suelo puedes intentar pisotearle.



Ya verás como este goblin sonríe cuando le dejen la cara como un cromo.



En el banquillo tienes a tus jugadores de reserva y a alguna "atractiva" animadora.



El pobre cerdo siempre sale mal parado en los partidos. Muerto, para ser exactos.



No importa la estética del terreno de juego. Habrá mamporros igualmente.



Puedes escoger una alineación prediseñada o crear la tuya propia.

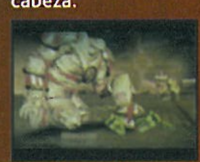
EL FIN JUSTIFICA LOS MEDIOS

Quienes diseñaron las reglas para *Chaos League* eran de moral muy distraída. Y es que, aunque existen ciertas prácticas ilegales, la verdad es que no se tienen muy en cuenta.

SOBORNOS
Está prohibido sobornar al árbitro. Sin embargo, son perfectamente aceptables los regalos personales o las muestras de amistad.



DOPAJE
Los productos 100% naturales por vía endovenosa están prohibidos. ¿Pero quién eres tú para negar esos suplementos a tus jugadores?



LINCHAMIENTOS
Vapulear al árbitro en mitad de un partido es lícito, pero hacerlo sin más no tiene mérito. Mejor espera a que el público pida su cabeza.



HOOLIGANS
Traer a unos cuantos folloneros no está bien visto por la afición contraria, que enmudece ante su aspecto amenazador.

ya sea bloquear a un rival, proteger a otro jugador o realizar cualquier tarea ofensiva. Para ello se ha implementado una pausa táctica que te permite dar órdenes a varios jugadores a la vez sin tener que volverte loco. De todos modos, la acción transcurre a un ritmo bastante pausado y es muy difícil que te veas en ninguna situación desbordante. De hecho, incluso puedes jugarlo por turnos si lo prefieres, como el juego de tablero.

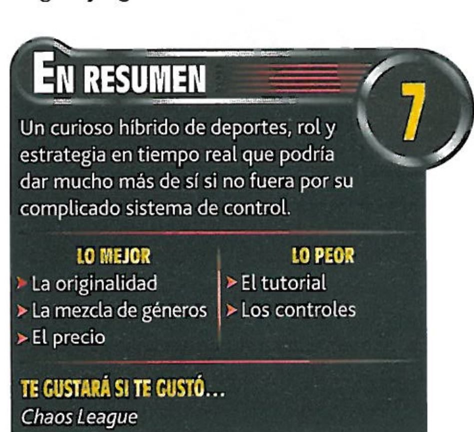
> **La diferencia entre terreno de juego y campo de batalla es prácticamente inexistente**

¿Y ESTE BOTÓN?

El mayor inconveniente de *Chaos League* es la dificultad a la hora de dominar su mecánica, lo cual se ve acentuado por el complejo sistema de control. Obviamente, todo se soluciona con tiempo y ganas, pero también es cierto que puede desanimar más que unas oposiciones a notario. Para acabarlo de arreglar, tanto las voces como los textos del juego están en inglés. Además la interfaz, de tan completa, desespera. Incluye una amplia selección de botones y accesos directos a las diversas funciones del juego. Botones que, a la hora de la verdad, es posible que no llegues a usar nunca. Todo esto quedaría bastante paliado si el juego tuviera un buen tutorial, pero no es el caso. El que hay es más pesado que una maratón de culebrones. Al menos han tenido la deferencia de distribuirlo por capítulos.

En el apartado técnico, gráficos correctos, con unas atractivas escenas cinemáticas para amenizar la acción. No pasa lo mismo con las animaciones, algo toscas. Del sonido destacar los comentarios de los locutores, que tienen un buen repertorio de frases muy divertidas, si es que las entiendes.

En definitiva, *Chaos League* ofrece un planteamiento original y divertido como pocos, pero el idioma y su sistema de control le restan brillantez. Si eres paciente y te interesa *Blood Bowl*, adelante, te espera un gran juego.



EN RESUMEN

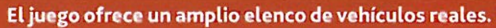
7

Un curioso híbrido de deportes, rol y estrategia en tiempo real que podría dar mucho más de sí si no fuera por su complicado sistema de control.

LO MEJOR	LO PEOR
La originalidad	El tutorial
La mezcla de géneros	Los controles
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Chaos League




El juego ofrece un amplio elenco de vehículos reales.



Algunos trazados están abiertos al tráfico. Esquiva a los domingueros.

WORLD RACING 2

En lugar de despilfarrar en los otros, **hazte un regalo: un garaje** repleto de vehículos. Vamos, como el zapatero de Imelda Marcos, **hasta los topes**. **Y** no sólo eso, **kilómetros de asfalto y tierra** para ponerlos a prueba y rendirle homenaje a Alonso.

POR J.FONT

Hace un par de años Synetic publicó *Mercedes-Benz World Racing*. Todo un monográfico de la firma alemana que destacaba por la física y el sistema de daños en los vehículos. Con el variado catálogo de vehículos de Mercedes-Benz (desde turismos a coches de competición pasando por todoterrenos), no es de extrañar que el juego incluyera carreras para dar y tomar. Ahora, 16 marcas más se han añadido al evento con modelos actuales, prototipos y coches clásicos, todos ellos extraídos de la realidad. Los desarrolladores también han trabajado a fondo el aspecto gráfico para hacerlo más realista. De esta forma se han incluido más modos de juego y la opción de personalizar el aspecto de los vehículos. Sí, sólo el aspecto, ya que el título omite cualquier referencia a las modificaciones mecánicas o de carrocería que afecten al rendimiento del motor o el agarre del vehículo.

Ensalada de circuitos

Tres son los modos de juego: Career (Carrera), Free Ride (modo libre) y el multijugador, que permite incluso partidas a pantalla partida. En el primero se incluyen alrededor de 120 carreras muy variadas. El juego habla de misiones, ya que hay casos en los que el objetivo consiste en llegar a

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Synetic

EDITOR
Virgin Play

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,8 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 2 LAN 6 Internet 6

WEB www.synetic.de

Los túneles de lavado sirven para limpiar... tu fama de cochino.


Los desarrolladores han trabajado a fondo en los escenarios.



Las carreras off-road se suelen incluir puntos de control.


En las K.O. Races el último en cada vuelta queda eliminado.

Utiliza las distintas pruebas del modo Free Ride para familiarizarte con los circuitos.

la meta sin daños en el vehículo. En otras, debes ganar a tus adversarios o llevar a cabo carreras campo a través pasando por los controles pertinentes y luchando contra el reloj. También están las denominadas K.O. Race. En ellas, a cada vuelta se manda al garete al último en cruzar la línea de meta. Además, no todas las carreras transcurren en carreteras cerradas, sino que en ocasiones encuentras domingueros que te complican la vida. Todo esto hace más atractivo el título. Ya no es sólo ganar o quedar entre los tres primeros.

Synetic ha trabajado a fondo en este título para ofrecer una experiencia más completa que en el original

Superar las pruebas te permite añadir nuevas carreras a las ya desbloqueadas. Además, tu habilidad al volante se recompensa con la moneda de cambio de este juego: los Speedbucks. Acciones como derrapar en las curvas o adelantar a los rivales te otorgan puntos, mientras que otras como causar daños en tu vehículo o en el de tus rivales te penalizan. Con los que obtienes, puedes comprar accesorios para personalizar tu vehículo y adquirir coches y circuitos en el modo Free Ride. Incluso es posible alquilarlos para probarlos antes de su compra. En estos paseos libres, puedes aprovechar para localizar atajos o el mejor trazado de cada circuito. Un mapa te permite ver el trazado y la posición del resto de vehículos, tanto los participantes como los ajenos a la competición.

Todos los públicos

Los vehículos se han modelado con todo lujo de detalles. Además, se ha añadido un sistema de daños muy completo. Adiós a los retrovisores, a la chapa e incluso a partes de la carrocería. Di hola a las abolladuras. Menos mal que durante las carreras encuentras iconos que te permiten reparar el coche, repostar o recargar el óxido nitroso para lograr un extra de velocidad punta.

También se ha trabajado notablemente la física de los vehículos. Cada uno tiene alrededor de 200 parámetros que definen su comportamiento. Ésta es la causa de que incluso los distintos modelos de VW Golf que aparecen en el título se conduzcan de diferente forma.

Synetic ha trabajado a fondo en este título para ofrecer una experiencia más completa que en el original. El sistema de misiones con distintos objetivos hace que el juego resulte variado. Además, es flexible a la hora de permitir el acceso a los numerosos vehículos y circuitos en el modo libre. Si a esto le añades la posibilidad de habilitar ayudas que regulen el nivel de simulación y unos buenos gráficos, lo tienes claro: un título recomendable tanto para jugadores expertos como para los que prefieren una conducción más arcade.

ACELERA QUE VIENEN CURVAS

La conducción temeraria te permite ganar Speedbucks siempre que no abolles la chapa o te inventes atajos. Aquí tienes un par de útiles consejos para conseguirlos.

INDICADORES

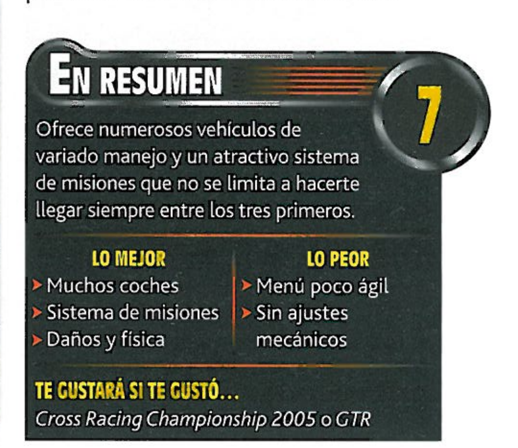


Encontrarás indicaciones sobre la dirección de la carretera. Además cambian de color, de verde a rojo, según las posibilidades de trazar la curva con éxito. En amarillo, tienes todos los números para derrapar y obtener Speedbucks.



NITRO BOOSTER

Utiliza el Nitro Booster en ráfagas cortas para evitar el sobrecalentamiento del motor. No está de más echar un vistazo al mapa antes de emplearlo para evitar llegar a las curvas pasado de vueltas (a veces se esconden tras un cambio de rasante).





BET ON SOLDIER

El **género** de acción está **superpoblado**. En un ámbito tan competitivo sólo **sobreviven los más fuertes**, así que los desarrolladores deben ingeniárselas para ofrecer algo más que plomo a espuertas. ¿Qué tal **hacer de la guerra un espectáculo**?

POR S. SÁNCHEZ



Aunque *Bet on Soldier* no es el primer juego que plantea la lucha por la supervivencia como espectáculo televisivo (*The Gladiators*, *The Devil Inside*...), lo cierto es que logra atraparte. Para empezar se sirve de toda una historia narrada mediante vídeos que te colocan justo donde quieren: en su órbita gravitatoria. En estas secuencias te presentan al soldado Nolan Daneworth y su mundo. El sufrido Nolan se ubica en otro de esos futuros alternativos en los que la guerra es el pan de cada día, pero también el principal entretenimiento de masas.

El programa de televisión que absorbe audiencias no es la tontería ésa de los niños cantores, nada que ver. Se titula *Bet on Soldier* y aprovecha los conflictos bélicos para que los espectadores hagan sus apuestas. Las grandes masas de televidentes lobotomizados deciden quiénes son los mejores soldados, los gladiadores del futuro.

TODO POR LA AUDIENCIA

Este argumento que rivaliza en originalidad con el telediario mejora ligeramente a medida que avanzas en el juego. De hecho, el cóctel de conflicto bélico y espectáculo televisivo que ofrece el juego funciona bien. Aunque encarnas a un soldado especial, en principio debes cumplir las misiones que se te asignan como en cualquier otro juego de acción en primera persona. La sorpresa viene de repente y sin avisar. Las cámaras te rodean y te encuentras en un plató televisivo frente al súper enemigo que has retado al comienzo. Tienes un minuto para acabar con él. Luego, la vida sigue igual.

Por si te saltaste el resumen con las directrices de la misión del principio, dispones de un mini radar que en todo momento

Un indicador te avisa: estás apuntando a uno de los tuyos.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción
DESARROLLADOR
Kylotonn
EDITOR
Nobilis Ibérica
PRECIO: 39,99 € **PEGI:** +16
IDIOMA Textos de pantalla [ES] Voces [UK]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 32 Internet 32
WEB www.betonsoldier.com



Si te quedas sin munición, manda a tus mercenarios. Para eso cobran.



Para disfrutar de este nivel de detalle tu ordenador va a sudar píxeles.


Los enemigos con escudo son algo molestos.


Los inicios son duros y por eso andas algo limitado de armamento.

UN APERITIVO

Para ir abriendo boca han creado un minijuego basado en *Bet on Soldier*. Puedes encontrarlo en www.minibetonsoldier.com. La verdad es que para jugarse a través de Internet no está nada mal. Igual que en Bet on Soldier, debes acumular ganancias acabando con los enemigos que van apareciendo y puedes utilizar varias armas para ello. También como en el juego, dispones de una armadura que te indica el nivel de daños que sufres.




Controla la respiración, apunta bien al combustible y hazlo volar por los aires.


El sadismo tiene premio. Revientale la cabeza y ganarás más pasta.

te indica la dirección que debes seguir. En realidad, el funcionamiento del juego tiene menos misterios que una partida de dominó: tu objetivo es dirigirte de un punto a otro tratando de salvar el pellejo. No te esperes movimientos especiales ni piruetas, sólo cuentas con los movimientos básicos. Para facilitarte las cosas, dispones de una armadura que puedes reparar en las estaciones que hay repartidas en los campos de batalla, previo pago de unos cuantos dólares.

En *Bet on Soldier*, como en cualquier espectáculo mediático, manda el dinero. Empiezas compitiendo en ligas menores y con muy pocos dólares que invertir en armamento. Según vas liquidando enemigos, tu cuenta bancaria aumenta. Si además demuestras algo de estilo con lindezas como disparar a las cabezas de tus enemigos, mayores son tus beneficios. Pero donde realmente haces negocio es en las apuestas. Antes de cada misión te dejan elegir cuál o cuáles serán tus oponentes especiales. La valía de los villanos la determinan el número de estrellas y, cómo no, el precio de su cabeza.

El cóctel de conflicto bélico y espectáculo televisivo que ofrece el juego funciona bien

La fiesta continúa

A medida que avanzas, se te abren nuevas ligas. Eso significa básicamente más dinero, pero también uno de los puntos fuertes del juego: el acceso a nuevos campos de batalla y la variedad de escenarios. Vas a combatir en lugares de lo más variopintos, aunque la diversidad no se ha contagiado a los enemigos. En cuanto a la inteligencia artificial de estos rufianes, no creemos que vayan a presentarse a catedráticos de ninguna universidad. Se limitan a avanzar en formaciones, aunque parecen haber pasado algún que otro curso por correspondencia sobre el arte de cubrirse.

Los enemigos especiales tampoco suponen un gran problema, pero ofrecen algo más de variedad. Son todo un homenaje a los malos de las recreativas antiguas, con un punto débil que debes explotar.

Siempre que lo necesites, tienes la posibilidad de recurrir a dos mercenarios para que te acompañen. Puedes darles órdenes básicas, aunque por poco tiempo, porque acaban siendo carne de cañón con mucha facilidad.

Bet on Soldier apuesta también por el modo multijugador, poniendo en liza hasta 32 jugadores en varias modalidades. Sin embargo, hay un problema punzante: el juego demanda unos requisitos técnicos que no se corresponden con la calidad exhibida. Si en el modo de un solo jugador ya es necesario soltar lastre para jugar con dignidad (o actualizar el equipo), en el modo multijugador puede llegar a convertirse en un obstáculo muy difícil de superar.


EN RESUMEN

6,5

No se puede comparar con los grandes del género, pero cumple con su objetivo de entretener. En lo técnico da la talla, aunque se pase de exigente.

LO MEJOR
- El sistema de juego
- Los escenarios

LO PEOR
- Los requisitos técnicos
- Inteligencia artificial

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Serious Sam II

FINAL CONQUEST

La conquista del imperio de las sombras

La paloma de la paz ya hace tiempo que no surca **el cielo de los videojuegos**. Cuando no son guerras históricas, son **conflictos inventados**. En *Final Conquest* el berenjenal pertenece al segundo grupo, al de los fantásticos. Por eso es **tan divertido**. Y tan previsible.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Haemimont Games

EDITOR
Planeta DeAgostini

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +12

IDIOMA Textos de pantalla · Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	8 MB	32 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC X · LAN 8 · Internet 8

WEB www.ongamesworld.com/finalconquest

POR X. PITA

El argumento ya te deja intuir por dónde van los tiros. Un mundo de corte fantástico, Equiada, que se ve amenazado por las fuerzas oscuras de turno, el Imperio de las Sombras, después de que los humanos y su maldita ambición hayan roto el Sello de la armonía. Tras eso, el cataclismo: poderes que el personal creía dormidos para siempre vuelven a resurgir. Y tú en mitad del estofado, como miembro de las fuerzas libres, plantando cara a las hordas de malos malísimos.

SIN SORPRESA

Ya lo ves, aquí no hay sitio para la sorpresa. Unos clásicos del género, los miembros de Haemimont (padres de cosas imprescindibles como *Tzar*) se han sacado de la manga otro perfecto ejemplo de estrategia en tiempo real tradicionalista. Con recursos a explotar, tres razas diferentes con las que pasárselo pipa y un buen puñado de misiones.

Humanos, Silvanos y Umbríos se reparten tortas y protagonismo a lo largo de las 30 misiones que conforman el modo campaña. Y para que el invento no aburra, sus desarrolladores decidieron hacer las facciones diferentes entre sí. Vamos, que cada una de ellas posee sus ventajas y desventajas. Dicho de otro modo, que los humanos tienen la habilidad de reparar edificios y movilizar a los mejores arqueros y caballería del juego; los Umbríos pueden regenerar su salud gradualmente o asombrarte con su magia, y los Silvanos cuentan con la naturaleza como su más poderosa aliada.

Independientemente de las unidades estándar, las tres razas poseen sus respectivos campeones. Es decir, guerreros, magos o asesinos que poco a poco van desarrollando habilidades o conjuros. Y lo hacen gracias a la gloria.



Gráficamente, *Final Conquest* va justito: ni grandes alardes ni escenarios vergonzantes.



Los campeones son piezas clave en cualquier batalla.



En *Final Conquest* manejas a tres razas diferentes, cada una con sus propias unidades.



La gloria y las colonias son dos ideas novedosas que brillan con luz propia.

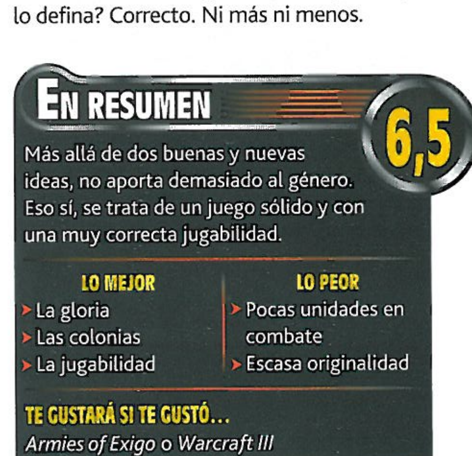
A pesar de no ser innovador, *Final Conquest* cuenta con una buena jugabilidad.



***Final Conquest* no puede ocultar el poderoso influjo de *Warcraft III*.**

LO PRÓXIMO DE HAEMIMONT

Cuando todavía está caliente el lanzamiento de *Final Conquest* (por cierto, en el extranjero el juego ha sido lanzado con un título diferente, concretamente *Rising Kingdoms)*, ya se ha hecho público que los miembros de Haemimont tienen nuevo proyecto entre manos. Así lo anunciaba Ivko Stanilov, programador y diseñador jefe de *Final Conquest*, en la revista online búlgara Rivalry BG: "Nuestro próximo paso es hacer una versión en 3D de *Celtic Kings*. Actualmente estamos trabajando en el diseño y estoy muy contento con los resultados. Tiene un aspecto fantástico". Por si no lo sabías, *Celtic Kings* es el título con el que se publicó *Imperivm* en otros países.



Es precisamente eso, la gloria, lo que brilla con luz propia en *Final Conquest*. Para entendernos: cuanta más gloria consiga un campeón, más poderoso se convierte. ¿Y cómo hacerlo? Fácil: atacando y defendiendo colonias.

De hecho, los dos detalles que más nos han gustado del juego están íntimamente ligados. Uno, la gloria, y el otro, las colonias. Porque también se dan un garbeo por los verdes prados de Equiada cinco razas menos poderosas. A saber, los Elfos, Trolls, Dragones, Bárbaros y Sombras. Personajes muy lejos de poder presumir de idéntica organización social y poder que Silvanos y compañía, pero que sí cuentan con sus planes y deseos.

Capturar una de estas colonias te brinda beneficios inmediatos. Por un lado, reclutas nuevos miembros para tu ejército y por otro se convierten en una jugosa fuente de gloria con la que aumentar tu límite de población y campeones.

Las batallas son desafiantes gracias a la buena labor de una inteligencia artificial dura de pelar

Lo de la gloria y las colonias nos ha gustado por partida doble. Se elimina de golpe y plumazo la figura del clásico rival que se asienta en su base a construir un ejército y pasa completamente de explorar el mapa. Además, dota a cada una de las misiones de una progresión más real, diferente y variada.

REGRESO AL ORIGEN

Independientemente de ese par de detalles, lo que decíamos al principio: no busques una forma de juego radicalmente diferente en *Final Conquest*. Aquí hay que hacer lo de siempre: conseguir oro y gemas y expandir los límites de tu asentamiento.

A pesar de que las batallas son desafiantes gracias a la buena labor de una inteligencia artificial dura de pelar, echamos de menos un límite de población más alto que permita batallas en las que un número mayor de unidades se tiren los trastos a la cabeza.

Buena jugabilidad, apartado gráfico justito y efectos de sonido que no van más allá del gruñido o el chocar de espadas conforman el resto del paquete.

Final Conquest es un juego creado con tremenda profesionalidad, de ritmo ágil y divertido, pero demasiado plegado al canon de la estrategia en tiempo real. En definitiva, que no sorprende demasiado... pero tampoco defrauda, aburre o agobia. ¿Un adjetivo que lo defina? Correcto. Ni más ni menos.

EN RESUMEN

6,5

Más allá de dos buenas y nuevas ideas, no aporta demasiado al género. Eso sí, se trata de un juego sólido y con una muy correcta jugabilidad.

LO MEJOR	LO PEOR
La gloria	Pocas unidades en combate
Las colonias	Escasa originalidad
La jugabilidad	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Armies of Exigo o *Warcraft III*



En este simulador puedes disfrutar de combates realmente masivos.



Los efectos de iluminación están bien conseguidos.

BATTLE OF BRITAIN II

Wings of Victory

Vuelve **la Batalla de Inglaterra** en todo su esplendor. Esta secuela aporta muchas mejoras respecto a su predecesor, aunque ha dejado de hacer algunos deberes. **Elige bando: un Spitfire** con el *God Save the Queen* de fondo **o un Bf-109** con la bendición de Hitler.



Buen tiro. Ahí va uno que va a estrellarse sobre el puerto de Dover.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
G2 Games

EDITOR
Friendware

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +7

IDIOMA Textos de pantalla (Español) Voces (Inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 600 MHz	PIV 1 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.battleofbritain2.com

Hace cinco años Rowan publicaba la primera parte de este título. Adolecía de muchos fallos y recibió duras críticas, pero hubo quienes le cogieron cariño y se pusieron manos a la obra para limar aristas. La quiebra de Rowan no impidió que el Battle of Britain Development Group (BDG) siguiera toqueteando el simulador. Entre otras mejoras, se remodelaron las texturas, se añadió la muy útil posibilidad de personalizar varios niveles de campos visuales y se reajustaron varias opciones de realismo.

El trabajo realizado acabó llamando la atención de G2 Games, de forma que los esfuerzos del BDG fueron el punto de partida de *Wings of Victory*. Pero aún quedaba trabajo por hacer: cabinas, texturas, luces y modelos de vuelo tenían que ser puestos al día. Tras un intenso trabajo, el resultado es esta segunda entrega, una versión muy remozada y en ocasiones casi irreconocible de la primera.

LA GRANDÍSIMA GUERRA

En el bando inglés, se pueden pilotar dos variantes de Spitfire y dos de Hurricane y, en el alemán, el Bf-109, el Bf-110 Zerstörer y el Ju-87 Stuka, aunque también puedes meterte en los bombarderos He-111, Ju-88 y Do-17 como artillero. Con decenas de opciones de configuración, puedes volar con ellos de la forma que más se adecue a tu nivel de pilotaje, ya sea con las más avanzadas opciones de realismo o bien con un vuelo simplificado y sencillo.



Arrasar una base aérea con el Bf-110 es un gustazo.



No hay objetivo que resista un ataque en picado del Stuka.



Hay tantos bombarderos que quizá no sepas a cuál disparar.



CABINAS 3D DE LUJO

Si algo tiene *Battle of Britain II* que lo distingue de sus competidores, es la calidad de las cabinas y la efectiva forma de interactuar con ellas. Se han reproducido con gran fidelidad instrumentos, formas en 3D y colores. Además, al pulsar el botón derecho del ratón, accedes a un cursor con el que accionar todos los botones y palancas. En el manual en PDF vienen explicaciones sobre qué es cada instrumento o botón. A poco que hayas pilotado un Spitfire o un Bf-109 en otros simuladores de calidad, reconocerás sus cabinas y notarás la mejoría en el detalle.



La recreación del cielo es fantástica y todo lo que ves abajo se parece mucho al terreno sobre el que se desarrollaron los masivos ataques aéreos de los alemanes para tomar Inglaterra. El sonido, que ya era bueno en la primera entrega, se ha potenciado aún más con la introducción de grabaciones de aparatos reales, aunque no siempre están perfectamente integrados. Por su parte, los modelos de vuelo se han ajustado más a la realidad, pero no terminan de ser del todo precisos, sobre todo en cuanto a las velocidades correctas y a la hora de realizar barrenas o maniobras extremas. Lo que sí queda pendiente de mejora son los modelos de daños. Algunos *poltergeist* hemos notado, como, por ejemplo, cazas tocados de muerte e incendiados que dejan de arder y siguen volando con normalidad.

En cuanto a los modos de juego, el de Acción instantánea facilita la toma de contacto con este simulador, ya que incluye desde el entrenamiento en despegue y aterrizaje a un puñado de misiones históricas con una ambientación muy bien cuidada (en acción encuentras exactamente las unidades y los pilotos que estuvieron allí). También en este modo puedes entrenarte en combates sencillos de uno contra uno y realizar bombardeos en picado con el Stuka o audaces ataques a baja altura con el Bf-110.

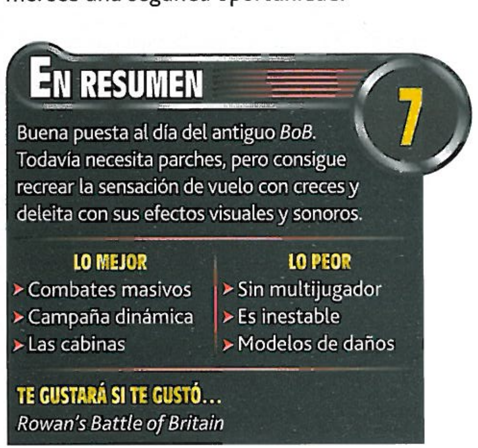
Se trata de una versión muy remozada y en ocasiones casi irreconocible del primer *Battle of Britain*

Mejorando lo presente

Por descontado, la estrella es la completísima campaña, que es dinámica y por fin funciona bien del todo. Como máximo responsable de tus fuerzas, puedes controlar multitud de detalles, desde los traslados de escuadrones hasta el estado de las reparaciones después del combate. De ti depende perderte en las decenas de opciones que te plantea la campaña o centrarte sólo en la parte estratégica.

Si escoges la campaña de los ingleses, recibes información de los radares y de los avistamientos de cazas enemigos acerca de la altura, localización y dirección del enemigo, debiendo asignar unidades para que intercepten a los atacantes. Si optas por el bando alemán, debes elegir de forma estratégica los objetivos a atacar y la cantidad de escuadrillas que se asignan a los blancos. Al no disponer de radar, sólo tienes la información de los aviones enemigos que te facilitan tus pilotos desde el aire.

En cualquier momento puedes saltar a la cabina de uno de tus aviones para cumplir la misión personalmente. Como piloto, verás lo que es volar un combate masivo. Lástima que tanta mejora no se vea coronada por un buen apartado multijugador. De todas formas, este simulador rescatado del pasado y puesto al día bien merece una segunda oportunidad.



En resumen

7

Buena puesta al día del antiguo *BoB*. Todavía necesita parches, pero consigue recrear la sensación de vuelo con creces y deleita con sus efectos visuales y sonoros.

LO MEJOR	LO PEOR
Combates masivos	Sin multijugador
Campaña dinámica	Es inestable
Las cabinas	Modelos de daños

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Rowan's Battle of Britain

PC FÚTBOL 2006

Tras una temporada en el infierno de Segunda, **vuelve *PC Fútbol***. Con ánimos renovados, **pretende remontar posiciones** y ocupar unos puestos que nunca debió abandonar. Parece que sí, que lograrán mantenerse en Primera, pero **la Champions queda lejos**.

Por X. Robles

Datos técnicos

GÉNERO
Deportes

DESARROLLADOR
Gaelco Multimedia

EDITOR
Planeta DeAgostini

PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla / Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	128 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet 32

WEB www.pcfutbol2006.com

En 2001, aparte de caer las torres gemelas, se derrumbó otro pilar de la sociedad occidental (nos gusta exagerar): Dinamic Multimedia, la compañía española con más proyección internacional. La madre de *Army Moves* cerró sus puertas. Así, sin miramientos. En su largo testamento se incluía la licencia de *PC Fútbol*, que había arremolinado frente al ordenador a padres e hijos durante años y años.

Evidentemente, este plato era apetitoso para cualquiera. Fue finalmente Gaelco Multimedia quien retomó el camino y desarrolló *PC Fútbol 2005*. Hablando en plata, les salió una patata en cuanto a calidad, pero vendieron lo que no está escrito: más de 150.000 copias. Teniendo en cuenta que los demás mánagers que hay en el mercado no venden ni una décima parte, podríamos calificarlo de milagro.

¿Y ahora qué?

Esta es la pregunta clave. ¿Han sido capaces de sobreponerse a las malas críticas y sacar adelante un juego mínimamente decente? La respuesta es sí. *PC Fútbol 2006* se deja jugar y es, además, bastante divertido. La base de datos ha sido absolutamente mejorada, tanto es así que hasta se incluyen todos los jugadores de la tercera división española fielmente recreados. Controlarlos en el mítico modo ProManager (aunque sea únicamente por lo que evoca) hace saltar las lagrimillas. Los megacracks, por la parte que les toca, disponen de fotografías y atributos realistas. Ah, y Eto'o ha decidido seguir los pasos de Michael Jackson, pero al revés: si en la anterior entrega era blanco, ahora por fin ha recuperado el color.



El visionado 3D te hace retroceder en el tiempo. Es igualito que el de *PCF2001*.



Los detalles de los jugadores han sido sorprendentemente cuidados.


¿Te recuerda a algo? *Football Manager* crea escuela.


A veces las animaciones son de lo más cómicas. ¿Qué hace ese portero?


En esta pantalla debes contratar a tu staff. No escatimes.


El sistema de fichajes es de lo peorcito de la "parte manager".

PRESENTACIÓN DE PRIMERA

El estadio Vicente Calderón fue el lugar elegido para presentar en sociedad la nueva entrega de *PC Fútbol*. En la ceremonia, varios padrinos de lujo, entre ellos Michael Robinson. El famoso comentarista deportivo, que ha prestado su imagen a las últimas ediciones de este mánager, explicó con su habitual desparpajo algunas anécdotas relacionadas con *PC Fútbol*. Por ejemplo, que utilizaban su base de datos en el programa El día después como "chuleta" de estadísticas, efemérides, etc.

De todos modos, los cambios más importantes los encontramos en la renovadísima interfaz. Gráficamente es más fea que un bostezo de Reiziger, no nos engañemos, pero cumple su cometido (sin más) en cuanto a funcionalidad. Ya no es necesario pasar por un barullo de menús para consultar la estadística que necesitas.

Se ha creado un sistema de enlaces que organiza la información de manera coherente: en la parte de arriba tienes tres apartados, que son "finanzas", "entrenador" y "seguimiento". A partir de ahí, manda la intuición.

Conviene aclarar que a pesar de que este sistema es infinitamente mejor que el de *PCF2005*, tampoco es nada del otro jueves. Por ejemplo, fichar a un jugador es de lo más engorroso. Tienes que subir la oferta manualmente desde los 1.000 euros hasta donde quieras. Si decides pagar 25 millones, tardarás un buen rato. Una vez has realizado tu oferta, el secretario técnico va informándote del progreso de las negociaciones.

Los otros ayudantes (segundo entrenador, ojeador, etc.), comandados con mano de acero por Michael Robinson, aportan también su granito de arena apuntando las novedades que se suceden en sus respectivas áreas. Lo que ocurre es que su granito de arena es eso, un grano en el desierto. No esperes nada espectacular.

Partido desastroso

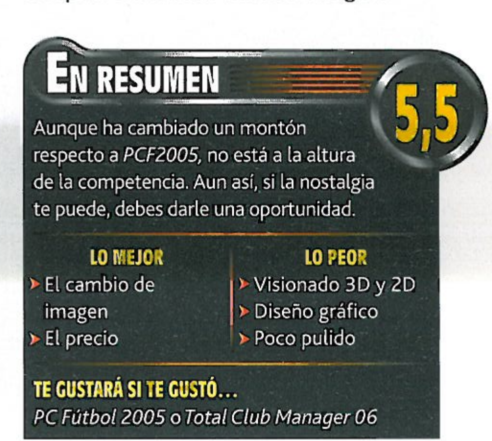
Si la parte mánager del título sale más o menos bien parada, el visionado 2D/3D naufraga estrepitosamente. El motor gráfico, que antes se llamaba LiMa y ahora V-Lima, nada tiene de exótico ni de jugoso. Más bien te devuelve al pleistoceno del software lúdico. Si comparas los gráficos de *PCF2001* y *PCF2006*, verás que son casi idénticos.

Si la parte mánager del título sale más o menos bien parada, el visionado 2D/3D naufraga estrepitosamente

Si vamos un poquito más allá y nos fijamos en el comportamiento de los deportistas, la desesperación llega a extremos insospechados. Parecen vacas pastando. Por más órdenes que les des, ellos se empeñan en correr en línea recta hasta que salen fuera del campo o, simplemente, se dedican a vagabundear por el césped. Las animaciones tampoco acompañan a este cómico comportamiento: son lentas y deslucidas. Lo único salvable son los comentarios de Miguelito Robinson y Sergi Mas, que sorprenden por su gracia y coherencia.

Si decides "pasar" del visionado 3D, se ha incluido una representación en 2D inspirada en las chapitas de *Football Manager*. No es tan desastroso como el visionado 3D, pero tampoco se salva de la quema. La inteligencia artificial es, sin duda, un asunto pendiente para la próxima edición.

En resumen, *PC Fútbol 2006* se deja jugar si lo haces en "Modo Resultado" y supera en todos los sentidos al título del año pasado. Aún así, no está en condiciones de competir contra los demás mánagers.


EN RESUMEN

5,5

Aunque ha cambiado un montón respecto a *PCF2005*, no está a la altura de la competencia. Aun así, si la nostalgia te puede, debes darle una oportunidad.

LO MEJOR
- El cambio de imagen
- El precio

LO PEOR
- Visionado 3D y 2D
- Diseño gráfico
- Poco pulido

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
PC Fútbol 2005 o *Total Club Manager 06*

HARRY POTTER y el Cáliz de Fuego

Harry ya **se ha hecho mayor**, y no está para andar **dando vueltas por Hogwarts** resolviendo misterios como un miembro de Los Cinco cualquiera. Esta vez **le toca** arremangarse y **abrirse camino a hechizo limpio**, luchando por su propia supervivencia.

POR T.L. ALARCÓN

El tono general de *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* (novela y film), a pesar de ser más adulto que sus antecesores, aún permitía explotar en su versión videojueguil el planteamiento de aventura a lo *Zelda* que ya estaba presente en *Harry Potter y la Cámara Secreta*. Sin embargo, el salto a la madurez del personaje en la actual entrega ha obligado a Electronic Arts a replantearse el sistema de juego de la saga. La solución: adaptar la mecánica de lucha itinerante de juegos como *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey*, añadirle unas gotas de exploración lineal y algunos minijuegos que rompan la monotonía. Y todo manteniendo la calificación de edad en un nivel que les permita arrasar estas Navidades. O sea, jugada a priori excelente.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Electronic Arts

EDITOR
Electronic Arts

PRECIO: 49,95 € **PEGI:** +7

IDIOMA Textos de pantalla [español] Voces [español]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1,2 GHz	PIV 2,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC 3 LAN ✗ Internet ✗

WEB www.dominalamagia.com

ADIÓS AVENTURAS

La despedida del componente aventurero hará frotarse las manos a los fans del arcade, pero acaparará también decepciones del otro bando. Sin duda, supone la desaparición de la libertad de exploración de sus antecesores, amén de la abundancia de misiones secundarias y minijuegos adicionales, en pos de una jugabilidad mucho más simple y directa.

Se trata, simplemente, de escoger a uno de los tres protagonistas y recorrer el camino que va del punto A al punto B, entreteniéndose lo justo para eliminar a los enemigos y resolver los pocos puzzles que te cortan el paso con la ayuda de tus compañeros. De hecho, como ya ocurría en *El Prisionero de Azkaban*, ni siquiera tienes que escoger los hechizos a utilizar, sino que éstos se activan de forma automática dependiendo de la situación. Sencillo y apropiado si no fuera por la ¿inteligencia? de los personajes secundarios, que acaban resultando más una carga que una ayuda.

Pero como no todo va a ser eliminar criaturas mágicas a trote y moche, los desarrolladores han aprovechado el Torneo de los Tres Magos que centra tanto la novela original como la película para crear



Si éste es el Lago Negro, ¿dónde narices está el Lago Blanco?



Los calderos explosivos sirven para derribar muros y destrozar objetos.



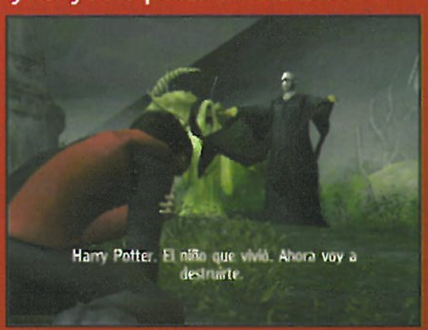
¿Quién necesita Plantavit si puedes utilizar el hechizo Herbivicus?



No sólo de hechizos vive el mago, los amigos están para algo.


La huida del dragón colacuerno húngaro es uno de los momentos más trepidantes.


La historia de siempre: un amigo en peligro, y Harry tiene que salvarle el trasero.



No es Pierluigi Collina dirigiendo una orquesta, sino el malvadísimo Voldemort.


Escoge las cartas adecuadas antes de cada fase y matar malos estará chupado.

tres minijuegos contrarreloj. Un toque de variedad que le va bien al conjunto, sobre todo teniendo en cuenta que el juego sólo cuenta con doce niveles, de los cuales dos pueden recorrerse solamente una vez.

Conscientes de que eso no da para muchas horas de juego, los chicos de EA te obligan a reexplorarlos varias veces en busca de los "escudos trimago" necesarios para ir desbloqueando nuevas fases. De todas formas, los limitados terrenos donde debes buscar facilitan la tarea y te permiten enfrentarte a Lord Voldemort tras un par de tardes intensas de juego. Siempre puedes, eso sí, dedicarte al coleccionismo, que pasa por acaparar todos los cromos que se desbloquean a medida que juegas. Lástima que no sirvan de mucho una vez superada la última fase.

La libertad de exploración de sus antecesores ha dejado paso a una jugabilidad más simple y directa

CAL Y ARENA

El nivel gráfico del título, aparte de alguna ralentización ocasional y mínimos problemas de *popping* en los fondos, es bastante correcto, destacando los modelados de los protagonistas (por primera vez tienen el aspecto de los actores de las películas) y, sobre todo, los espectaculares efectos de luz de los hechizos. Eso sí, se echa de menos la necesaria posibilidad de alterar la configuración gráfica. La sensación es de estar jugando una versión para consola en lugar de PC, algo que también es aplicable a los esquemáticos menús, que no dejan escoger más que la opción de autoguardado y de subtítulos.

Harry Potter y el Cáliz de Fuego es el título perfecto para los que busquen un entretenimiento de la vieja escuela, sencillo, directo y bien hecho. Eso sí, se disfruta más en compañía de amiguetes. Hay que sacarle partido al modo multijugador. Los que echen de menos vivir el día a día de Hogwarts siempre pueden volver a los capítulos anteriores de la saga.

TRES VARITAS

No te dejes engañar por el título. Si sabes jugar tus cartas (de coleccionista) y subes las habilidades de los protagonistas hasta lo más alto, podrás canear malos con cualquiera de los tres magos protagonistas.

HARRY POTTER
Será porque es el héroe, pero las cartas que consigue son mucho más potentes que las de sus amigos. Es lo que se suele conocer como un valor seguro en el combate.



HERMIONE GRANGER
Que su aspecto de joven damisela no te engañe: después de Harry, Hermione es la maga más poderosa del grupo. Sus hechizos son realmente demoledores.

RON WEASLY
Es al mundo de *Harry Potter* lo mismo que Krilín al de *Dragon Ball*: el que siempre va por detrás de sus compañeros. Aun así, está casi a la altura de Hermione.



EN RESUMEN

6

Ideal para los jugones que buscan divertirse con un juego resultón y sin excesivas complicaciones, pero demasiado simple para paladares exigentes.

LO MEJOR	LO PEOR
Muy jugable	Cortísimo
Los efectos de luz	Demasiado sencillo
Multijugador	Faltan opciones

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey



SHREK
Superslam

En sus ratos libres **Shrek y sus compinches** se dedican a **organizar combates** para ganarse unos centavos. ¿Que no te lo acabas de creer? **No seas desconfiado** y ponte en primera fila, que el torneo está a punto de empezar. Y **de buen rollito... nada.**

POR A. SALAS

Shrek SuperSlam es uno de esos títulos que quizá se deja ver más por territorio de consola que por nuestros PC. Hasta tal punto llega la desubicación, que se juega mejor con pad que con teclado. En principio, la idea prometía: sacar a Shrek de las plataformas e incluirlo en un juego de lucha con toda su panda. De las expectativas sólo ha quedado un juego del montón. Y sabe a poco.

Para empezar, los controles son bastante básicos. Tu personaje puede moverse y saltar en todas direcciones, así como realizar dos tipos de ataque básicos (el corto y el poderoso) que pueden combinarse entre sí para formar combos. Tampoco podía faltar la opción de defensa para detener los golpes de tu contrincante. Aprender los controles es sencillo y el tutorial explica todas las combinaciones posibles para que no se te pase ni una. Es todo tan simplón que, si no le coges el truco en unas partidas, tampoco podrías resumir un capítulo de *Ana y los siete* en un folio. Mejor no hagas la prueba por si acaso.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Lti Gray Matter
EDITOR Activision
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +12
IDIOMA Textos de pantalla: español. Voces: español.

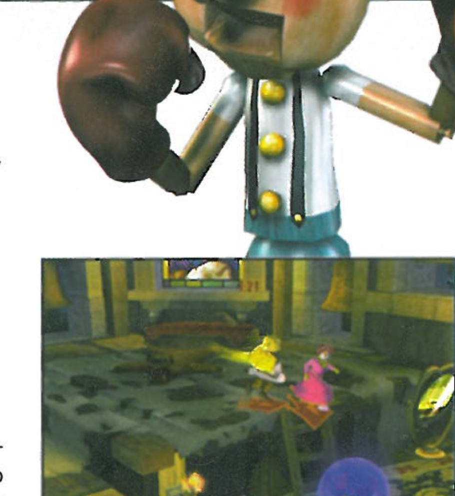
REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2,2 GHz
Memoria RAM	128 MB	256 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC: 4 — LAN: ✗ — Internet: ✗
WEB www.shreksuperslam.com

EN LA LÍNEA

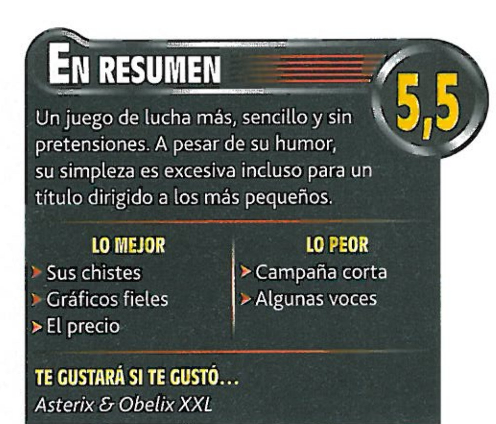
De vuelta al juego, un punto a favor es que aquí los personajes no luchan hasta que la barra de vida del contrario llega a cero. De hecho, ni siquiera hay barra de vida. Todos los combates funcionan por tiempo, ganando el luchador que más veces haya derribado al oponente y en menos ocasiones haya mordido el polvo en escaso minuto y medio.

Los gráficos están realmente bien y todos los personajes de las películas, que en el juego hacen un total de 20, aparecen fielmente representados. Sin embargo, olvídate de oír las voces originales. Rapapolvo también para las voces del comentarista, demasiado exageradas. Al menos, todo el conjunto viene amenizado por un sentido del humor que consigue arrancarte alguna sonrisa, aunque no esperes ver los mismos chistes que en la gran pantalla.



En algunos niveles se pueden ver peleas de dos contra uno.

Shrek Superslam resulta por momentos divertido, pero, como juego de lucha, no es precisamente de los mejores que puedas encontrar. A no ser, claro, que seas un incondicional del ogro verde.



EN RESUMEN

5,5

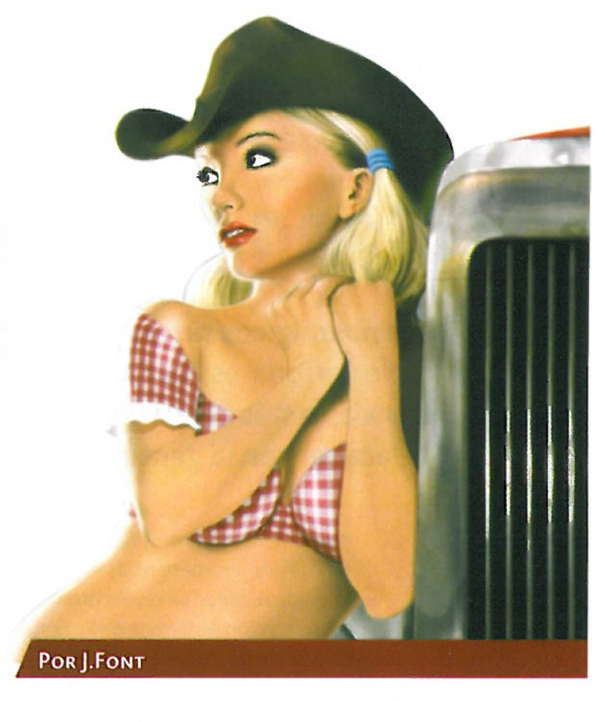
Un juego de lucha más, sencillo y sin pretensiones. A pesar de su humor, su simpleza es excesiva incluso para un título dirigido a los más pequeños.

LO MEJOR	LO PEOR
Sus chistes	Campaña corta
Gráficos fieles	Algunas voces
El precio	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Asterix & Obelix XXL

BIG MUTHA TRUCKERS 2

Truck Me Harder



La empresa familiar de transporte más descerebrada **vuelve a la carga**. Salva a la simpar Ma Jackson de una condena segura a base de untar al jurado y **sembrar el caos en la carretera**. No es el juego que usan en las autoescuelas, pero **da mucha más risa**.

POR J.FONT

No, no se repite el argumento respecto a la primera entrega. En esta ocasión no tienes que hacer méritos ante mamá para que te ceda la compañía de transportes. La matriarca se encuentra pendiente de juicio por evasión de impuestos y fraude en los tickets de aparcamiento entre otras lindezas. Así que tu misión es sobornar a los seis miembros del jurado del que depende su futuro para conseguir liberarla de una condena segura.

Existen dos modos de juego, historia y misiones. En el primero debes recorrer ciudades comprando y vendiendo una amplia variedad de mercancías. La idea es ir ganando pasta para tunear el camión y ahorrar para los sobornos. El transporte de bienes ilegales es el que reporta más beneficios, pero si te trinca la pasma, te quedas más pelado que una gamba en Nochebuena. También pueden aguarte la fiesta los moteros ladrones o unos extraterrestres que abducen tu carga.

AL CACHONDEO

Para eliminar cualquier sospecha de seriedad, acumulas puntos si provocas accidentes, transportas vagabundos o revientas los radares policiales. Eso sí, sólo disfrutas de las bonificaciones si llegas a tu destino en un tiempo prefijado. Aquí es donde entran en juego las mejoras del camión y los atajos que seas capaz de encontrar. Una vez en la ciudad, los bares te permiten apostar los cuartos en distintos minijuegos, aceptar variados encargos y ganarte a los miembros del jurado.

Por su parte, en el modo misiones simplemente debes cumplir objetivos aislados. Algunas de estas fases prescinden de la necesidad de conducir un camión, algo que no modifica sustancialmente el atractivo del juego. Y es que *Big Mutha Truckers 2* tiene pocos alicientes. Con su planteamiento arcade y su diseño repetitivo, el juego no aspira más que arrancarte cuatro risas mientras siembras el caos y luchas contra el cronómetro. Así que gas a fondo y poco más.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Carreras

DESARROLLADOR
Eutechnyx

EDITOR
Planeta DeAgostini

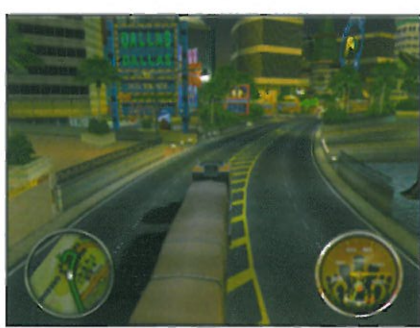
PRECIO: 19,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla (España) Voces (Reino Unido)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 GB
Tarjeta gráfica	32 MB	64 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.bigmuthatruckers2.com



Pisa el acelerador y no repares en destrozos. Has de ser rápido y efectivo.



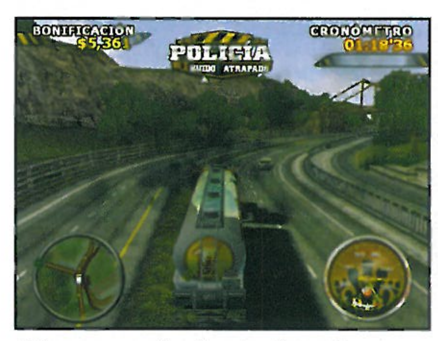
EN RESUMEN

5,5

Un discreto juego de comercio y carreras de camiones con premio para el más rápido y cafre. Su planteamiento arcade y desenfadado invita al caos y a la risa.

LO MEJOR	LO PEOR
Carreras alocadas	Comercio simple
Risa fácil	Pocas carreteras
El precio	Repetitivo

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Big Mutha Truckers



Si te pasas, multa al canto. Como lleves mercancías ilegales... prepárate.



Puedes mejorar el camión en pos de la eficiencia o de la estética.

CRIME LIFE
Gang Wars

Los **nostálgicos sin pretensiones** también tienen derechos. Si tu ídolo personal es Poli Díaz y la meta de tu vida **meter leches** como tranvías, **estás de enhorabuena**. Konami te brinda la oportunidad de **acabar con la gentuza** del barrio con sólo un botón.


POR M. GONZÁLEZ

A primera vista *Crime Life* parece un *GTA*. Pero las apariencias engañan: la cruda realidad se revela pronto, y es que incluso un clon de la saga de Rockstar sería preferible a esta insípida propuesta.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Konami

EDITOR
Konami

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +18

IDIOMA Textos de pantalla Voces

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,2 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	32 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.konami-crimelife.com

Un rápido resumen: encarnas a un negro oprimido por el sistema nacido en un barrio marginal norteamericano que, para abrirse camino en la vida, no tiene más remedio que recurrir a las manos (y no precisamente amasando pizzas). Y no tienes más. Como miembro de una banda y en sucesivas y aburridas misiones del tipo "ve al barrio de enfrente y dale una paliza a X, lleva este dinero al banco y dale una paliza a Y, saca a pasear al perro y dale una paliza a Z" vas avanzando en un juego en el que todo se reduce a repartir mantecados por el mundo. Si recuerdas los *Double Dragon* o *Final Fight*, ya te puedes hacer una idea de lo que te espera.

Originalidades aparte, La idea no está mal, siempre que el sistema de combate sea entretenido y variado, algo que en *Crime Life* no ocurre. Existen varios combos y golpes, es cierto, pero tan sólo tres botones, uno para acciones especiales y dos para cada tipo de puñetazo. Ni siquiera puedes dar patadas ni saltar, y a la hora de luchar todo se reduce a un aburrido pero eficiente apretar todo el rato el mismo botón.

DUDOSO GUSTO

Las acciones especiales pueden ejecutarse cuando aparece un icono de calavera sobre tu enemigo, momento en el que puedes eliminar al pobre despojo humano a cámara lenta, bien rompiéndole el cuello o pateando su cara una y otra vez. La sangre parece purpurina, pero el crujido de los huesos a través del 5.1 y la ampliación del zoom automático bastan para poner los pelos de punta incluso a un curtido analista. Desde luego no es un juego apto para sobrinitos y diría que atraviesa la línea del mal gusto.

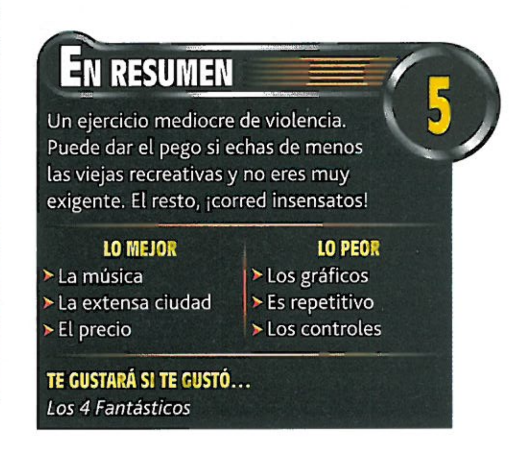
De gráficos, lo normal en los multiplataformas. Sólo hay que echar un vistazo a los requisitos para saber qué vas a encontrar: el enésimo juego de PS2 en tu ordenador.



Si te pirra el "wrestling", cómprate unas palomitas para jugar.



No importa la hora del día, en el barrio siempre hay alguien que recibe.



EN RESUMEN

5

Un ejercicio mediocre de violencia. Puede dar el pego si echas de menos las viejas recreativas y no eres muy exigente. El resto, ¡corred insensatos!

LO MEJOR	LO PEOR
La música	Los gráficos
La extensa ciudad	Es repetitivo
El precio	Los controles

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Los 4 Fantásticos

¡YA PUEDES SUSCRIBIRTE A PC LIFE!



12 números con juego completo, demos, etc. por un precio casi irrisorio: **43 euros.**

Deseo suscribirme a la revista PC Life por un año (12 números) a partir del número ___ (incluido).

España: 43,00 €. (El precio incluye gastos de envío)
Europa y otros países: 43,00 €. (Los gastos de envío se cobrarán adicionalmente. Los envíos fuera de España se realizan por correo certificado)

Nombre y apellidos ______________________
Dirección ____________ Código postal ____________ Población ____________
Provincia ____________ Teléfono ____________ Edad ______

FORMA DE PAGO

☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular ______________________
Fecha de caducidad ______________________

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(nº entidad) (nº oficina) (D.C) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)
Nombre del titular ______________________
Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Muntaner 462, 2º 1ª 08006 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com





BATTLEFIELD 2
Special Forces

Las **expansiones** son el pan de cada día **de los juegos de éxito** y *Battlefield 2* no podía ser una excepción. Probablemente *Special Forces* es **la primera de muchas**, en esta ocasión con especial atención a **las posibilidades de la infantería**.

POR M. GONZÁLEZ

No se necesita ser ningún Einstein para prever por dónde van los tiros de esta expansión. El título de la misma ya se encarga de ubicar a los despistados. Las fuerzas especiales hacen acopio de protagonismo en unos mapas (ocho en total) pensados para el combate urbano entre soldados, dejando los vehículos en un segundo término, aunque sin que llegar a desaparecer del todo.

Los US Navy SEAL y la US Army Delta Force, los británicos SAS, la Spetsnaz rusa, las MEC Special Forces y dos prototipos de guerrilleros malcarados son los nuevos bandos que se reparten el pastel y el recién estrenado equipo del título.

Aparte de las armas propias de cada bando, también se incluyen nuevos gadgets como las granadas de gas y las cegadoras, ideales para los encuentros cerrados, y las tirolinas, para subir por los edificios y practicar un poco de rappel en medio de la batalla. También destacan algunos vehículos, sobre todo ligeros, como las motos de agua por su exotismo y los quads, estos últimos útiles para lanzarse sobre el enemigo a toda pastilla y practicar el *Carmageddon* un rato.

Otra de las novedades, y pesadilla de los francotiradores, es la aparición de la noche y la visión nocturna, dos elementos que logran convertir los mapas en un continuo juego del escondite en fósforo verde (el efecto visual provocará disparidad de opiniones).

Nuevos bandos, nuevas armas, nuevo equipo y nuevos mapas. Eso es lo que se espera y lo que te encuentras en la expansión. Los gráficos excelentes del original no decaen en *Special Forces*, al igual que la jugabilidad, el ritmo de juego ni el equilibrado diseño de los mapas. Los que esperaran algo más (un nuevo modo de juego, la posibilidad de añadir bots al multijugador u otras mejoras) tendrán que esperar a la siguiente expansión.



Los profesionales se distinguen porque se agachan para disparar.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Digital Illusions

EDITOR
Electronic Arts

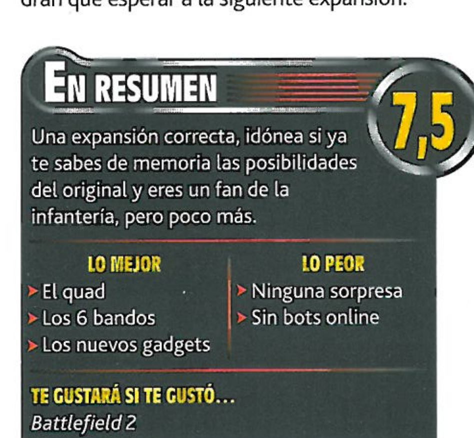
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +16

IDIOMA Textos de pantalla [España] Voces [Reino Unido]

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,7 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN 64 Internet 64

WEB www.eagames.com/official/battlefield/specialforces/us



EN RESUMEN

7,5

Una expansión correcta, idónea si ya te sabes de memoria las posibilidades del original y eres un fan de la infantería, pero poco más.

LO MEJOR	LO PEOR
El quad	Ninguna sorpresa
Los 6 bandos	Sin bots online
Los nuevos gadgets	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Battlefield 2

ROLLERCOASTER TYCOON 3

¡Salvaje!

Qué animalada. Ya ves, sacan una tercera parte del *Tycoon* más famoso de todos los *Tycoon* y **le crecen los bichitos**. Para todos los gustos y **de todos los colores**: cebras, tigres, leones e incluso dinosaurios. Lo dicho, **una verdadera animalada**.

Por X. Pita

Vaya ritmo que llevan. Hace muy poco, Atari nos traía la tercera parte de uno de los *Tycoon* con más solera. Meses después de su lanzamiento aparecía en el mercado la primera expansión, *¡Empapados!*, que te permitía convertir tu parque de atracciones en uno de esos complejos de ocio con cañones de agua, piscinas enormes y planchazos. Ahora, con el pelo todavía mojado, *Rollercoaster* se nos muda al zoo. Y de paso nos convierte el PC en un arca de Noé.

Una animalada discreta

Ésa es la premisa principal de *¡Salvaje!*: convertir tu parque de atracciones en algo así como una mezcla de montañas rusas y zoo. El problema es que se queda en lo superficial. Se han añadido nuevas atracciones y la posibilidad de jugar con animales, sí, y se conservan detalles y opciones que aparecieron en *¡Empapados!* sin necesidad de tener dicha expansión instalada, pero en realidad *¡Salvaje!* no introduce cambios sustanciales en la jugabilidad.

Si lo tuyo es flirtear con los animalitos, te recomendamos *Zoo Tycoon*. Porque aquí los bichos están para decorar. Y poco más. Ejemplos: nuestros hipopótamos jamás, y decimos jamás, se meten en el agua a chapotear. Se quedan ahí, parados, viendo pasar la vida... y sin bronceador.

A pesar de estas carencias, *¡Salvaje!* da el pego por las mismas razones que convirtieron a *Rollercoaster Tycoon 3* en un juego notable: uno se puede pasar horas construyendo y diseñando nuevos recorridos para las montañas rusas, colocando nuevas cositas aquí y allá, gestionando todo tipo de detalles, vaya. Además, por fin puedes construir túneles verticales, lo que dota a las atracciones de mayor espectacularidad.

Si algo tiene este añadido es que te permite dedicarle todo el tiempo que desees. Desde un Telediario a una peli de Garci. Pero en realidad, viene a ser *Rollercoaster Tycoon 3* con dos o tres novedades en el *atrezzo*. Y la verdad es que entendemos por expansión algo más que un cambio de colorines.



Datos técnicos

Género: Estrategia
Desarrollador: Frontier Developments
Editor: Atari
Precio: 29,99 € **PEGI**: +3
Idioma: Textos de pantalla (español) Voces (español)

Requisitos	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 1,4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

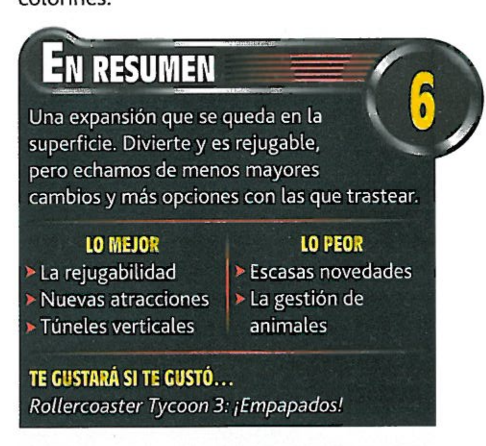
Multijugador: Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗
Web: www.rollercoastertycoon.com



Los efectos visuales son calcados a los del juego original: colorín y buen rollito.



***¡Salvaje!*, como todos los juegos de esta franquicia, te permite jugar hasta hartarte.**



En resumen — 6

Una expansión que se queda en la superficie. Divierte y es rejugable, pero echamos de menos mayores cambios y más opciones con las que trastear.

Lo mejor	Lo peor
La rejugabilidad	Escasas novedades
Nuevas atracciones	La gestión de animales
Túneles verticales	

Te gustará si te gustó...
Rollercoaster Tycoon 3: ¡Empapados!



Si te va eso de cuidar bestias, mejor te instalas un *Zoo Tycoon*.



Los animales se relamen de gusto: ¿Qué tal si la atracción sufriera un accidente?





ZOO TYCOON 2

Endangered Species

Eran pocos y parió el koala. Y encima éstos **no son bichos cualquiera**. Son delicados, raros y te piden mimitos. ¿Serás capaz de preservar **las especies más amenazadas** de la Tierra? Ánimo, siempre puedes enviar tus **proezas a Greenpeace**.

POR A. SALAS

Ya lo dice el título, especies en peligro. Así pues, las nuevas estrellas de tu zoo y las que supondrán un mayor reclamo para los visitantes son este gran grupo de animales nuevos que se encuentran al borde de la extinción, pero (misterios de la madre naturaleza) están listos para la adopción. Como ejemplos tenemos el dragón de Komodo, el caribú, el bisonte americano o el lince ibérico entre un total de 20 especies amenazadas. Gracias al nuevo indicador que se ha incorporado puedes ver el riesgo de extinción en el que se encuentran tanto los nuevos inquilinos como el resto de animalejos, bestias pardas y felpudos con patas.

AMPLIANDO HORIZONTES

Endangered Species no sólo te aporta nuevos y adorables bichitos. Entre los añadidos destacan dos elementos que agrandan las posibilidades del juego. El primero es la posibilidad de establecer rutas en jeep por tu parque. Además, puedes montar pasos elevados y teleféricos para que tus visitantes contemplen a los animales desde las alturas. Esto es especialmente útil en las zonas de conservación, donde puedes poner a los animales en peligro de extinción más delicados.

Y para amenizar un poco más tu zoo, hay toda una serie de nuevas paraditas en las que hacer negocio, desde casetas donde pintan la cara a los niños hasta tiendas de postales.

De todos modos, más allá de estos añadidos, la experiencia de juego cambia muy poco respecto al original. En el modo libre sigues teniéndolo todo a tu disposición, mientras que en el modo desafío debes empezar por las gangas y tener paciencia hasta que puedas permitirte las criaturas e instalaciones más caras. Sin novedad en el frente, vamos. Lo que en un primer momento resulta adictivo acaba por convertirse en repetitivo y monótono una vez que dominas la mecánica mejor que Ángel Cristo a sus leones.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO Estrategia

DESARROLLADOR Blue Fang Games

EDITOR Microsoft

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3

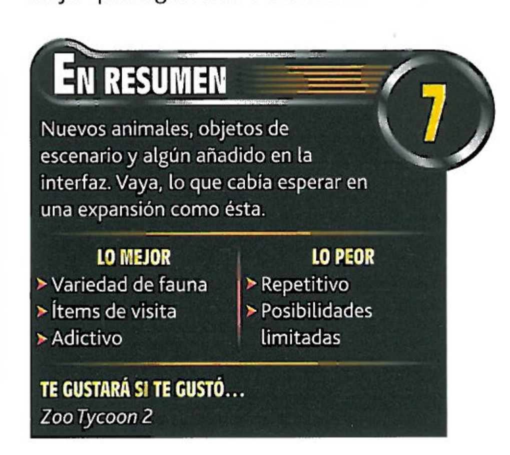
IDIOMA Textos de pantalla: Sí — Voces: ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 733 MHz	PIV 1.4 GHz
Memoria RAM	256 MB	512 MB
Tarjeta gráfica	16 MB	32 MB

MULTIJUGADOR Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.microsoft.com/games/zootycoon/zoo2/endangeredspecies

Como siempre, uno de tus principales objetivos es tener a los visitantes contentos.



EN RESUMEN 7

Nuevos animales, objetos de escenario y algún añadido en la interfaz. Vaya, lo que cabía esperar en una expansión como ésta.

LO MEJOR	LO PEOR
Variedad de fauna	Repetitivo
Ítems de visita	Posibilidades limitadas
Adictivo	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ... *Zoo Tycoon 2*

¿TE HAS PERDIDO ALGÚN NÚMERO DE PC LIFE?

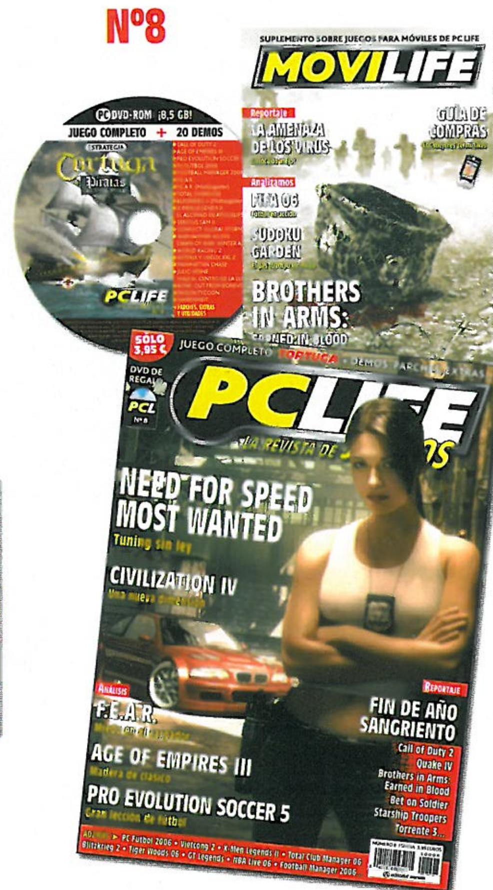
















Envíanos este cupón junto a **4,95 €** en sellos de correos dentro del sobre por cada ejemplar que desees y te haremos llegar la/s revista/s a tu domicilio. Los gastos de envío están incluidos.

Envíalo a PC Life. Muntaner, 462 -2º 1ª. 08006 Barcelona

PC Life 1 ☐ • PC Life 2 ☐ • PC Life 3 ☐ • PC Life 4 ☐ • PC Life 5 ☐ • PC Life 6 ☐ • PC Life 7 ☐ • PC Life 8 ☐

Nombre y apellidos ______________________

____

Dirección ______________________

____

Población ______________________

C.P. __________ Provincia ______________________

Tel. __________ Fecha de nacimiento ______________________

E-mail ______________________

No se admiten fotocopias ni faxes, sólo originales.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial. Los datos NO se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos o cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

707 PROFESSIONAL

Deja a un lado esos aviones modernos y facilones, porque llega una expansión para *FS2004* que recrea **el mayor avión** de pasajeros **de los años 50 a los 70**. Más vale que te olvides de pantallas digitales.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

Las versiones civiles del 707 lucen aquí en todo su esplendor.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Captain Sim

EDITOR
Proein

PRECIO: 29,95 € PEGI: +3

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,8 GHz	PIV 2,5 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.justflight.com

El 707 fue una apuesta muy arriesgada para Boeing. En los 50 a los motores a reacción les quedaba mucho por evolucionar, y así apareció este aparato como cuatrirreactor. Si fallaba un motor, no pasaba nada. Este añadido para *Flight Simulator 2004* te permite pilotar este emblemático avión. En el lote, tanto variantes militares como civiles, con un buen número de libreas por ejemplar. Incluye los 707-300 ADV, 300B, 300 cargo y los famosísimos VC-137 (antiguo Air Force One) y E-3A AWACS. Incluso está el 707 de transporte VIP del gobierno español.

Puedes ver el interior de la cabina tanto en 2D como en 3D. Cada instrumento se ve con detalle, y lo mejor es que resulta funcional en la mayoría de los casos. Tanto es así que dispones de un nutrido grupo de iconos para el rápido acceso a cada panel. A la hora de pilotarlo, el peso del avión se hace notar, según la carga que elijas, claro. Tal es así que puedes verte obligado a soltar combustible si quieres aterrizar en condiciones. Un manual en inglés te ayuda a despejar tus dudas antes de volar.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
727 Professional o DC9-30 Professional

8



Sí, se trata de un AWACS en plena maniobra de despegue de Torrejón.

FLIGHT ONE ATR 72-500

POR E. ARTIGAS

¿**Harto de** volar en *FS2004* con **aviones ligeros o pesados reactores**? Llega el término medio. Bienvenido al ATR 72-500, transporte regional por antonomasia.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Flight 1 Software

EDITOR
Draque Multimedia

PRECIO: 39,99 € PEGI: N/D

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,6 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	256 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.simulacion-draque.com

Puede que no sea un aparato muy atractivo, pero pilotarlo no deja indiferente. Esta expansión para *Flight Simulator 2004* te permite un nivel de interacción muy superior a lo habitual. Por poner un ejemplo, puedes ir a la cabina de pasajeros, sentarte junto a la ventanilla que quieras y hasta bajar el parasol. O si te mareas, con la vista F1 adicional puedes ir al lavabo, hacer tus cositas y tirar de la cadena. Las cabinas tanto de pilotaje como de pasajeros en 2D y 3D son fotorrealistas y el acabado externo del avión luce impecable.

Los sistemas se han recreado con gran precisión y el modelo de vuelo es razonablemente bueno. Todo ayuda a que te sientas a los mandos de un turbohélice, incluso el sonido, que es el del modelo real. Por defecto hay pocas libreas que escoger, pero con la aplicación Text-O-Matic incluida puedes importar algunas más, como la de Binter.

Una aplicación externa para configurar el peso, las vistas del avión y el tipo de cabina, junto con un manual impreso en el que se expone el uso del sistema de gestión de vuelo, ponen la guinda al pastel.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Dash 8 Professional

8



Tomar tierra con el ATR es fácil y seguro a no ser que te falle un motor.



La cabina es fotorrealista, tanto en dos como en tres dimensiones.

TRAFFIC 2005

Los helicópteros cobran relevancia en el poblado cielo de *Traffic 2005*.

Generoso reconstituyente para *Flight Simulator 2004*, ya que inunda el juego de **tráfico aéreo**. No te extrañe encontrar en el aeropuerto un **denso ajetreo de aviones**, helicópteros y cochecitos.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Just Flight

EDITOR
Proein

PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +3

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2 GHz	PIV 3,4 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.justflight.com

Si ya conocías *Traffic 2004*, te preguntarás qué puede aportar esta nueva expansión. De hecho no todo es novedoso, pero las añadiduras justifican su existencia. *Traffic 2005* incorpora gran cantidad de aviones pilotados por la inteligencia artificial, 1.200 si combinamos los nuevos modelos 3D con las libreas incluidas. Todos



Meterte en una torre de control y observar el tráfico no tiene precio.

ejecutan un plan de vuelo, añadiendo mucha vida a *FS2004*.

Si quieres, incluso puedes pilotar cualquiera de estos aparatos y conducir un par de sorpresas: el coche Follow-Me y Spotty, un spotter equipado con todo para observar de cerca los aviones que van y vienen. Pero lo verdaderamente original es que puedes colarte en una torre de control y observar toda la acción con una perspectiva distinta, aunque sin llegar a controlar el tráfico.

Los helicópteros se incluyen por vez primera en esta expansión, de forma que también los verás circular por el aire. Para evitar aglomeraciones aéreas, dispones de la aplicación AI Smooth, con la que puedes optimizar los aterrizajes. Vamos, que este añadido viene repleto de detalles.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Traffic 2004

8

AIRBUS Destinos de vacaciones

En tus múltiples periplos **alrededor del mundo**, seguramente habrás volado en un Airbus. Ahora es el momento de **saltar al ruedo aéreo**. Tú llevas los mandos y, además, **te vas de vacaciones**.

POR E. "TUCKIE" ARTIGAS



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Simulación

DESARROLLADOR
Aerosoft

EDITOR
Draque Multimedia

PRECIO: 39,99 € **PEGI:** N/D

IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 2,2 GHz	PIV 3 GHz
Memoria RAM	256 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

MULTIJUGADOR
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

WEB www.simulacion-draque.com

En la enésima expansión para *Flight Simulator 2004* centrada en los Airbus se pueden pilotar los A320, A321 y A330-200, tres modelos con los mismos sistemas de vuelo. Cambia el tamaño y eso se nota a la hora de pilotarlos. Los sistemas no son todo lo completos que podrían, pero destaca lo bien explicados que están en el manual en papel, poniendo un ejemplo de ruta muy fácil de seguir. Vamos, que si quieres iniciarte en el vuelo instrumental, puedes empezar por aquí. Decenas de colores para varias compañías aéreas completan las posibilidades en cuanto a aviones.

Pero no acaba aquí la cosa. Puedes tomar como punto de partida y llegada lugares de lo más interesantes, ya que se incluyen los aeropuertos de Faro (Portugal), Monastir (Túnez) y Kos (Grecia). En todos ellos, los edificios, calles de rodadura y pistas son exactamente como los reales y tanto los vehículos y como el tráfico aéreo le dan mucha vida al entorno. Sí, es otra expansión basada en los Airbus, pero no una cualquiera.

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
A320 Pilot in Command

7,5



El aeropuerto de Faro, con todo detalle, visto desde tu A321.



Los paneles de la cabina en 2D te ofrecen lo que necesitas para volar.

Desde que existe esta sección sabes que **en Navidad** puedes escribir **un saco de cartas**. A los Reyes Magos, a Papa Noel y sus secuaces, a mamá, a tu novia y al suegro incluso. Cartas para todos, porque los **precios** son como **para cantar villancicos**.

IMPERIVM: EDICIÓN COLECCIONISTA

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Haemimont
EDITOR: FX Interactive
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 19,95 € ★★★★★

Lo dicen en la publicidad y es cierto: se trata de la saga de estrategia más vendida en España. Consta de tres capítulos (de momento) y aquí los tienes, reunidos en un estuche de lujo y a un precio irrisorio. Mientras la primera parte se centraba en la Guerra de las Galias, la





segunda nos pillaba mucho más cerca: Hispania. La tercera entrega, publicada hace sólo un año, te transportaba a las grandes batallas de Roma.

Si todavía no conoces *Imperivm*, decirte que es estrategia en tiempo real, donde los recursos tienen muy poca importancia. Sobre la acumulación y gestión de víveres, prima la planificación militar. La amplia variedad de misiones contempla asedios en inferioridad manifiesta o resistencias épicas como la de Numancia. Además, exploraciones de territorios ignotos y mucha acción en un trío de ases que mantienen un nivel de calidad por encima de la media. El complemento ideal a las aburridas clases de historia.

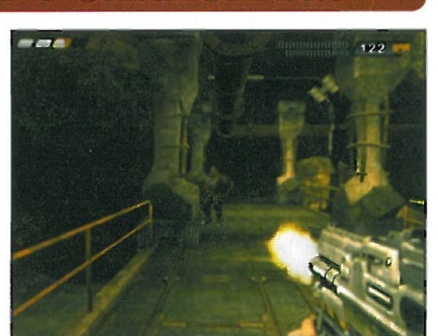
7 EN 1: PARIAH + COPS 2170 + HERETIC II + SIN + DARK REIGN + SHANGHAI...

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Varios
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 24,95 € ★★★★★



Embárcate en un recorrido por los géneros más variopintos, desde la acción en primera y tercera persona hasta el rol pasando por la estrategia en tiempo real. Sin duda, entre todos los títulos del lote, brilla con luz propia la presencia de



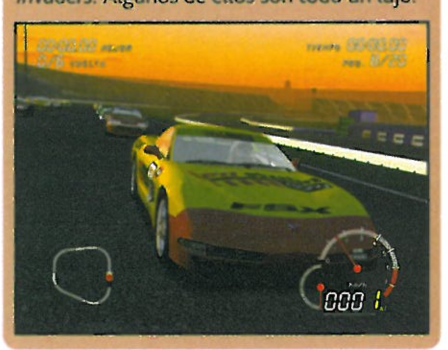
Pariah. Este título reciente, sin llegar a la altura de *Halo*, compartía con la obra de Microsoft tantos elementos que despertó el interés de unos y el resentimiento de otros. Desde luego, merece la pena darle una oportunidad si viene acompañado de otros seis juegos, aunque sean algo antiguos: *Sin*, *Heretic II*, *Cops 2170*, *Dark Reign*, *Wizards & Warriors* y *Shanghai*. Un cóctel de lo más variado.

MVM 2006

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Varios
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: FX Interactive
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 29,95 € ★★★★★

En la variedad está el gusto. Si no lo tienes claro, echa un vistazo: carreras de coches, tenis, snowboard, estrategia naval, aventura gráfica, acción, rol, etc. Un más que jugoso lote en el que muchos de los ocho juegos incluidos te sonarán, seguro: *Pro Race Driver*, *Imperivm II*, *Virtua Tennis*, *Port Royale*, *MotoGP*, *Drácula 2*, *Sacred*, *Supreme Snowboarding*, *Delta Force 2* y *Mars Invaders*. Algunos de ellos son todo un lujo.



LINEAGE II: CHRONICLE 3

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: NCsoft
EDITOR: Friendware
AÑO DE PUBLICACIÓN: 2004
PRECIO: 29,95 € ★★★★★

Lineage II reaparece con todos sus añadidos hasta la fecha, incluyendo *Chronicle 3: Rise of Darkness*. De esta manera abre sus puertas a las nuevas generaciones de jugadores, que tan pronto se las verán asediando castillos como gestionando fortunas, entre otras opciones.



LA OPORTUNIDAD DEL MES

WARCRAFT III + STARCRAFT + BROOD WAR + DIABLO II + LORD OF DESTRUCTION

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Estrategia/Rol
DESARROLLADOR: Blizzard
EDITOR: Vivendi Universal
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 39,99 € ★★★★★



Pack espectacular para todos los buenos aficionados a la estrategia en tiempo real y al rol repleto de acción. Los primeros podrán disfrutar tanto de *Warcraft III* como de *Starcraft* y su expansión *Brood War*. El tercer capítulo de la lucha entre orcos y humanos aportó a la saga la presencia de héroes y explotaba como nunca las opciones multijugador. Por su parte, el veterano *Starcraft* y su expansión vienen a ser el giro galáctico de los dos primeros *Warcraft*. Ya sabes, siderales campañas entre Terrianos, Protoss y los malvados Zerg.

En cuanto a *Diablo II*, hará realidad los sueños húmedos de los amantes del rol más dinámico. Sus extensos cinco actos (incluyendo el de *Lord of Destruction*) y su adictivo apartado multijugador te recluirán en sus mazmorras durante meses.

4 EN 1: FLATOUT + FORD RACING 3 + SYBERIA: THE COLLECTOR'S EDITION...



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO: Carreras/Aventuras
DESARROLLADOR: Varios
EDITOR: Virgin Play
AÑO DE PUBLICACIÓN: Varios
PRECIO: 24,95 € ★★★★★



Dos juegos de carreras y tres aventuras gráficas. Sí, no has leído mal: aunque diga 4 en 1, en realidad se trata de cinco juegos en un mismo lote, ya que *Syberia: The Collector's Edition* incluye las dos notables entregas de esta saga. La primera dio mucho que hablar, pero es que su secuela tampoco decepcionó. Muy recomendable jugarlas en orden, porque la segunda completa a la primera.



El otro gran reclamo del pack es *FlatOut*, un título de espectaculares acrobacias y choques brutales bastante reciente. *Ford Racing 3* y *Schizm II: Chameleon* no están mal como complemento, aunque su nivel es inferior al de los anteriores. El primero es la última entrega de una saga de carreras protagonizada por modelos Ford y el segundo es una aventura gráfica con toques futuristas.

STRONGHOLD 2: DELUXE

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 44,99 €
Estrategia en tiempo real de varios quilates. No es que la rebaja sea considerable, pero en esta edición disfrutarás de algunas mejoras, como más mapas, adversarios y hasta de un nuevo modo de juego. ★★★★☆

JOINT OPERATIONS: TYPHOON RISING + ESCALATION

GÉNERO: Acción · **PRECIO:** 24,95 €
Una propuesta llena de riesgo y complejidad en el terreno de la acción bélica multijugador a la que las ventas no hicieron justicia. Ahora puedes conseguir el original y su expansión a un precio razonable. ★★★★☆

FLIGHT SIMULATOR 2002

GÉNERO: Simulación · **PRECIO:** 9,95 €
Durante años la referencia en simulación aérea. Lo mejor, la cantidad de material disponible en Internet para sacarle todo el jugo posible a este título. Pilotaje de altura muy asequible. ★★★★☆

TRAIN SIMULATOR

GÉNERO: Simulación · **PRECIO:** 9,95 €
Otra institución en el campo de la simulación. Esta vez te conviertes en el coleccionista de maquetas ferroviarias ideal: sin piezas de por medio. No necesitas más que un monitor para hacer tus sueños realidad. ★★★★☆

PACK ÉXITOS NOVALOGIC 2

GÉNERO: Simulación · **PRECIO:** 24,95 €
Tres variados simuladores más. *Comanche 4*, donde manejas el conocido helicóptero, y *F-22 Lighting 3*, para el que te subes a un caza, son los más interesantes. El tercero es *Armored Fist 3*, centrado en los tanques. ★★★★☆

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2

GÉNERO: Simulación · **PRECIO:** 9,95 €
Un simulador de combate aéreo ambientado en las campañas del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial. Hace cinco años impresionó por su recreación de los escenarios y los aviones. ★★★★☆

ZOO TYCOON

GÉNERO: Estrategia · **PRECIO:** 9,95 €
Un juego de gestión de zoológicos interesante y rico en opciones, aunque con un apartado técnico discutible, sobre todo debido a su nivel gráfico y al funcionamiento de la cámara. ★★★☆☆

X2: LA AMENAZA

GÉNERO: Simulación · **PRECIO:** 9,95 €
Un simulador espacial que recrea un universo extremadamente detallado y de gráficos imponentes. De todas formas, su complejidad y lentitud pueden llegar a agobiar a más de un jugador. ★★★☆☆

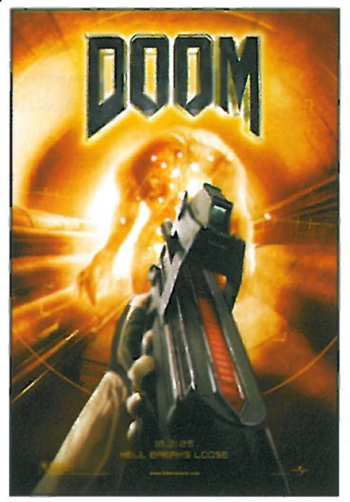
ACCIÓN

M. GONZÁLEZ

Parientes próximos

Que el cine de acción y los videojuegos conviven en pecado es algo que no escapa a nadie. El progreso tecnológico mató al "scroll" y las 2D, alejando el ocio electrónico del mundo del cómic y dando luz a una perspectiva más próxima a la del séptimo arte.

La saga *Metal Gear Solid*, *Max Payne* e incluso *GTA* son un ejemplo de cómo se adaptan las técnicas cinematográficas al universo del software. No se trata sólo de una cuestión escénica, los jugadores ya no se conforman con los esquemas repetitivos y anodinos de otras épocas y esperan que las compañías les entretengan con algo más que disparos. Están hambrientos de historias. Los juegos de acción desde la última década (y desde *Half-Life*) se deben en parte a su guión.



Sin embargo, la relación entre ambos mundos ha avanzado lo suficiente como para que asistamos a un cambio de papeles. Ya no sólo influye el mundo del celuloide en la forma de hacer videojuegos. Mientras que antes la película de turno provocaba una erupción en forma de videojuego, en los últimos años la tónica ha cambiado. Ahora también son las películas las que heredan los argumentos e incluso la dinámica de los videojuegos, aunque en general con resultados criticables (que Uwe Boll se apiade de nosotros). Hasta el gran gurú George Lucas introdujo en *El ataque de los clones* una escena en la fábrica de robots que parece una sección de plataformas. Por no hablar de Michael Bay y su obra (*Pearl Harbor*, *La Isla*, etc.). Ganas dan de aferrarse a un joystick mientras asistimos a sus juegos, esto, películas.

EL APUNTE

VUELVE EL CLÁSICO

No se sabe mucho sobre él todavía, pero el mítico abuelo de la acción en primera persona, *Wolfenstein*, vuelve a la carga de la mano de id y Raven. Su destino serán los compatibles y la nueva consola de Microsoft. Como trasfondo, y para no variar, regresa el cóctel explosivo de nazis y morboso ocultismo. Veremos si la influencia de Raven logra que id se decida a innovar en sus licencias por una vez (aunque sólo sea un poquito).



Ahora las películas también heredan los argumentos e incluso la dinámica de los videojuegos

EL APUNTE

ASCARON SE AMPLÍA

Dedicaron parte importante de su obra a la estrategia y tuvo que ser un juego de rol el que los convirtiese en súper ventas. Porque gracias al éxito de *Sacred*, Ascaron (padres también de la sagas *Patrician* y *Port Royale*) abrirá antes de finales de este año un nuevo estudio de desarrollo en Postdam, que en los próximos tres años empleará a unas 80 personas. Una buena noticia para los amantes de la estrategia.

Age of Empires III es perfecto porque todo en él encaja, es lógico, no puro artificio

ESTRATEGIA

X. PITA

Por mí, perfecto

No. No voy a ser Harold Bloom. No me importaría contar con la cuarta parte de su genio, claro, pero no me da para gran teórico de la literatura ni del videojuego. Así que lo tengo complicado a la hora de sacarme un canon de la manga. El señor Bloom compuso su mapa de la literatura, pero yo no me siento con fuerzas de hacer lo propio con el software lúdico.

Pero a pesar de mi reticencia, de tanto en tanto uno se encuentra con juegos que incluso con sus claroscuros te hacen sentir que estás ante algo que lo roza. Que lo toca. Que lo ha conseguido. O, qué demonios, que lo es. Perfecto, digo.

Age of Empires III me lo ha parecido. Se ralentiza en determinados momentos, hay combates excesivamente confusos, necesita más teclas de acceso rápido y, en partidas online, el *lag* (retardo) enseña los dientes. Lo admito. Pero *AoEIII* es perfecto porque todo en él encaja. Pone en práctica lo que cientos de diseñadores han soñado sobre el papel. Y funciona. Funciona en su campaña para un solo jugador tanto desde un punto de vista meramente lúdico (divierte) como estratégico (puñados de posibilidades). Ídem para las partidas vía Internet.

AoEIII es lógico, no puro artificio. El mundo recreado también es juego, no sólo escenario. En una época de descubrimientos, hay que explorar y pactar con las tribus indígenas, mantener el contacto con la ciudad natal y no limitarse a construir la segunda Armada Invencible.

Dicen que, bah, que bueno, que no cambiará la industria del videojuego. Concedido. Pero apuesto a que los juegos del futuro se parecerán a él. En ese sentido tiene mucho de ganado, ya que forma parte de una saga que ha influido a toda una generación.

AVENTURAS

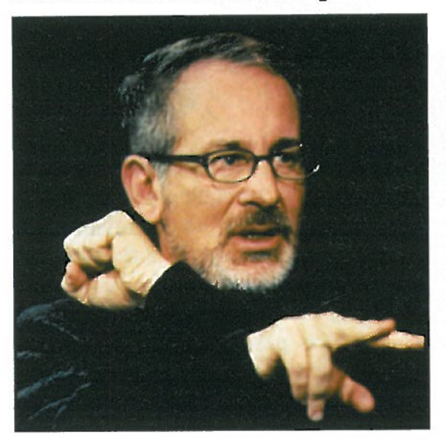
G. Masnou

Estrechando lazos

Los videojuegos vuelven a contar con colaboraciones de lujo. El afamado director Steven Spielberg desarrollará para Electronic Arts tres títulos que no estarán basados en filmes suyos. Tal y como asegura Neil Young, vicepresidente y responsable del estudio que EA tiene en Los Ángeles, "intentarán alcanzar por fin la promesa de que un videojuego no sólo se trata de interactividad, sino que también es una historia que puede hacer brotar emociones".

No es ésta la primera vez que el padre de *Tiburón* flirtea con el mundo del software lúdico. En 1995, en pleno apogeo del género de las aventuras gráficas, Spielberg colaboró decisivamente en el desarrollo de *The Dig*, un videojuego escrito y desarrollado por Sean Clark y basado en una idea que llevaba años revoloteando por la cabeza del director norteamericano. Lógicamente, el realizador pensó primero en hacer una película, pero la industria cinematográfica no podía costear un proyecto así. Un escollo superable para los videojuegos. Spielberg vio la posibilidad de convertir *The Dig* en una aventura de apuntar y pulsar. Habló con LucasArts sobre esta idea y acabó siendo uno de los juegos más aplaudidos y vendidos de ese año.

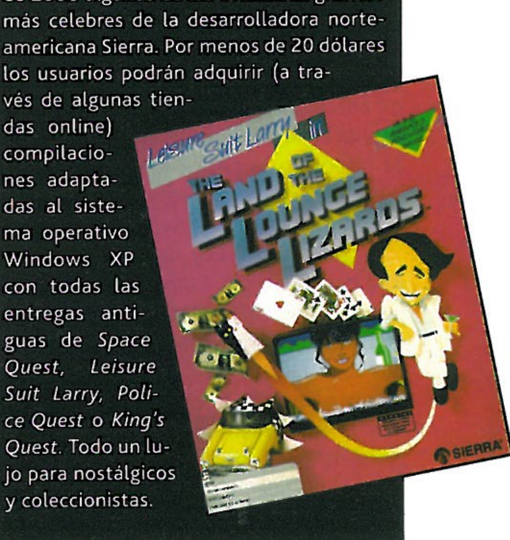
Más allá del efectismo publicitario de este tipo de asociaciones entre cine y videojuegos, hay un atisbo de esperanza. Si los desarrolladores son capaces de combinar la experiencia de los talentos procedentes del séptimo arte con su perspectiva interactiva, podremos disfrutar de aventuras con una historia más rica, unos personajes más profundos y una mayor sensación de inmersión. Sí, tal y como sucedió con el maravilloso *The Dig*.



EL APUNTE

REEDICIONES DE POSTÍN

Vivendi Universal reeditará a principios de 2006 algunas de las aventuras gráficas más celebres de la desarrolladora norteamericana Sierra. Por menos de 20 dólares los usuarios podrán adquirir (a través de algunas tiendas online) compilaciones adaptadas al sistema operativo Windows XP con todas las entregas antiguas de *Space Quest*, *Leisure Suit Larry*, *Police Quest* o *King's Quest*. Todo un lujo para nostálgicos y coleccionistas.



En un futuro inmediato podremos disfrutar de aventuras con una historia más rica

ROL

A. Sayalero

Explorando universos

De los 25 juegos de rol más recientes, dos terceras partes recurren a la socorrida ambientación fantástico-medieval. ¿Excesivo? Quizá, pero la falta de originalidad no debería llevarnos a condenar a esos mundos, pues con sus ligeras variaciones acaban por garantizar los ingredientes de todo buen universo rolero: amplitud, coherencia, detalle, atractivo, épica, vida, inmersión y crisis.

Sí, son muchas y complejas condiciones, por lo que no es de extrañar que docenas de equipos de guionistas acaben por asimilar lo ya conocido, aportando, eso sí, su toque personal. Claro que las buenas licencias mandan y ése es el motivo por el que en nuestros monitores han aterrizado obras basadas en los universos propuestos por el cine, la literatura, los cómics y los juegos de rol de lápiz y papel. Sin ir más lejos: *Star Wars: Caballeros de la Antigua República*, *Forgotten Realms: Neverwinter Nights*, *Vampire the Masquerade*, *X-Men Legends* y pronto tendremos *The Witcher* y *Mage Knight: Apocalypse*.

Ante el éxito de esta dinámica, uno se pregunta hasta cuándo tendremos que esperar para presenciar el salto al rol de otros mundos no menos ideales: la Tierra Media (*Silmarillion* incluido), *Dune* y su guerra de intrigas entre muchas facciones genialmente perfiladas, los oscuros vampiros de Anne Rice, los robots y fundaciones del cerebral Asimov, los universos de Marvel y DC o las ricas mitologías (clásica, egipcia, oriental, precolombina, africana) que carecen de derechos de autor. Cierto es que no todos los miembros de esta lista conservan su virginidad videojueguil. Aun así no han dado la medida de lo que podrían ofrecer con una exploración más profunda.



EL APUNTE

THANKS NO, GRACIAS

Ya lo decíamos el mes pasado: la nueva generación de consolas puede ayudar a las localizaciones de los juegos de rol de PC. El primer caso será el de *Oblivion* (cuya música, por cierto, está componiendo Jeremy Soule, el responsable de la banda sonora de *Morrowind)*, un juego fundamental para Xbox 360 y el primero de su saga que aparecerá con subtítulos en castellano. Otro que por fin habla nuestro idioma es *Fallout 2*, y todo se lo debemos a los aficionados de www.fallout.tk.

De los 25 juegos de rol más recientes, dos tercios recurren a la ambientación fantástico-medieval

DEPORTES

X. ROBLES

Jugar pegados es jugar

A poco que te pases por un ciber, te darás cuenta de que ahí lo que triunfa es la acción mata-mata y el rol online. Lo que me sorprende es que no suceda lo mismo con los juegos deportivos. Al fútbol no le falta competitividad, que digamos, ni tampoco seguidores. Entonces, ¿dónde está el problema?

En mi opinión, hay dos. El primero está dentro del CD. Como máximo, las partidas por LAN o Internet permiten enfrentamientos de dos contra dos, un número que evidentemente se queda corto. Por suerte aún quedan mentes inquietas, como la de Shingo "Seabass" Takatsuka. Según él, los partidos de 11 contra 11 no están tan lejos. Imagínate un local con 22 personas, cada una en su ordenador. Pertrechados con camisetas y bufandas, todos ejercen un rol: lateral derecho, delantero centro, mediapunta... Puede ser o muy divertido o más caótico que la M-30 en hora punta.

Es ahí donde veo el otro de los problemas: falta "pedagogía online". Estoy seguro de que todos querrían ser Eto'o. Menos mal que existen iniciativas como la PESLiga. Un servidor ha tenido la oportunidad de acudir a dos competiciones y puedo asegurar que merece la pena. No sólo por la oportunidad de competir contra los galácticos de *Pro Evolution*, también por lo que se aprende. El compañerismo está presente en cada jugada, la emoción se palpa en el ambiente. Realmente eres importante: debes llevar a tu equipo a lo más alto. Eres un entrenador de verdad. Y sintiendo esta responsabilidad sobre tu cabeza, miras a los ojos de los demás y piensas que no les puedes fallar. Si seguimos por este camino, le veo un futuro muy prometedor a los partidos online.

EL APUNTE

HUMILLAR O SER HUMILLADO

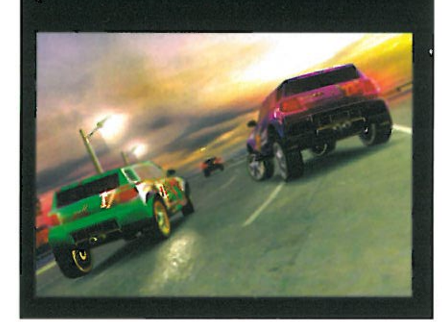
Parece que en EA nos leen. O, por lo menos, una sugerencia lanzada desde esta columna se ha hecho realidad. Se acaba de anunciar que *FIFA Street 2* aparecerá también en formato PC. El título de EA Big es sinónimo de espectáculo. Partidos callejeros de 4 contra 4. Con el balón, los mejores del mundo. El único objetivo es humillar al rival: dejarlo sentado con fintas espectaculares, marcar de chilena desde tu portería e intentar no quedar en ridículo.

Según Shingo "Seabass" Takatsuka, los partidos de fútbol virtuales de 11 contra 11 no están tan lejos

EL APUNTE

ACTUALIZA Y VENCERÁS

De todos es conocida la apuesta de Nadeo, los desarrolladores de la saga *Trackmania*, por alargar la vida de sus títulos a través de Internet. Ahora, además de poder descargar circuitos y coches, el desarrollador ha lanzado un parche para actualizar los gráficos del *Trackmania* original a los de *Sunrise*, su última entrega. Por si esto fuera poco, el paquete incluye nuevos vehículos y circuitos. Lo encontrarás en la sección de parches de nuestro DVD.



***MotoGP 3* es un título que vale la pena más allá de modas pasajeras**

CARRERAS

J. FONT

De moda en moda

Fernando Alonso ha conseguido revitalizar la Fórmula 1. Esta disciplina ha llegado a eclipsar al fútbol en más de una tertulia de lunes por la mañana, algo impensable hace un par de años. Sin duda, el deporte necesita héroes y Alonso está de moda. Pero, por desgracia, esto ha relegado a un segundo plano a otros deportes del motor en los que también destacan paisanos nuestros.

Es el caso del motociclismo. Este año Dani Pedrosa ha sido por segunda vez campeón del mundo de 250 cc, consiguiendo así su tercer cetro mundial (el primero fue en 125 cc). ¿Cuánto se ha hablado de él? Poco, casi nada si lo comparamos con Alonso. Y todavía menos eco mediático han tenido las restantes categorías del mundial de motociclismo. Nada ayuda que el campeonato de MotoGP haya carecido de un piloto español competitivo desde que Crivillé consiguiera el título en 1999.

Como es normal, estas circunstancias han reducido las expectativas comerciales de un buen juego como es *MotoGP 3*. Es curioso ver cómo las modas se adueñan de nosotros. Seguro que si mañana publicaran un juego para PC de Fórmula 1, se vendería como rosquillas. En cambio, *MotoGP 3* se las ve y se las desea para que le hagan un hueco en la estantería.

Es una lástima, porque se trata de un título que vale la pena más allá de modas pasajeras. Por suerte, suponemos que todavía estará en las tiendas dentro de unos meses, cuando empiece la próxima temporada de motociclismo. Quizás entonces Pedrosa arrase y Alonso pinche. Tal vez en ese momento la moda busque nuevos héroes que coronar y le prestemos un poco más de atención a las dos ruedas. Seguro que *MotoGP 3* saldría beneficiado.



E. "Tuckie" Artigas

Simulación

Volar no es tan difícil

Ya he perdido la cuenta de las veces que he escuchado aquello de "sí, los simuladores tienen buena pinta, pero son muy difíciles". Ya va siendo hora de que rompamos este viejo mito, porque no es cierto. Hay simuladores y simuladores. Además, todos tienen opciones para rebajar el realismo de la simulación, logrando alcanzar cotas de dificultad casi arcade en la mayoría de ellos.

Muchas veces la cacareada dificultad se interpreta tras haber intentado pilotar un avión con un dispositivo muy inadecuado, como un teclado o un pad de consola. Quítate la venda de los ojos: que sea difícil volar así no es culpa tuya ni del simulador. Con las flechas del teclado se pierde toda precisión y sensibilidad. Así no se puede volar. Lo mínimo indispensable es un joystick de cuatro ejes (los hay que no pasan de 45 euros), con el que podrás subir, bajar, moverte a izquierda o derecha, inclinarte a ambos lados y acelerar o frenar, y todo esto con absoluta precisión. Porque de precisión se trata. En otros juegos estamos acostumbrados a los movimientos bruscos. Pero seguro que no vamos así por la calle. Pues eso es aplicable a cualquier simulador. Aquí los movimientos tienen que ser firmes, pero no bruscos.

Sí, volar es más que mover un joystick. Se requiere algo de paciencia, pero todo es perderle el miedo y empezar. Para que te convenzas de lo que digo, basta un caso práctico: recientemente he dejado pilotar varios aviones a un sobrino de 4 años, desde una Cessna a un F-16, pasando por el Airbus A380, y oh, sorpresa, no sólo ha conseguido despegar con un par de indicaciones, sino que ha llevado el avión allá donde ha querido. ¿Alguien sigue dudando que cualquiera puede hacerlo?

El apunte

■ EL AYER NUNCA MUERE

Cuando un título tiene calidad y una buena base de seguidores, nunca muere. Esto es lo que le ha pasado al clásico de 1999, *Falcon 4*, que, con las numerosas mejoras introducidas en estos años, acaba de ser relanzado. Salvando las distancias, algo similar ha sucedido con *Wings over Vietnam*, una versión mejorada de *Strike Fighters Project 1*, y *Battle of Britain II*. Los aficionados y programadores los han mantenido en la UVI hasta que la industria ha decidido darles nuevos bríos.



Ya va siendo hora de que rompamos el viejo mito de que los simuladores son muy difíciles

S. Sánchez

Online

La evolución de la especie

No me remontaré a los orígenes de las partidas online, sino a cuando empezaron a popularizarse. Era la época del primer *Quake*, *Duke Nukem 3D*, *Diablo*, *Warcraft II* y de *Command & Conquer: Red Alert*. También era la época de *Ultima Online*, pero para entonces en nuestro país el rol multijugador masivo online era un género más que minoritario.

Con el paso del tiempo el juego online ha ido evolucionando. Primero los juegos de acción en primera persona establecieron su supremacía en la Red. La rivalidad entre la saga *Quake* y *Unreal Tournament* parecía no tener fin. Mientras, los juegos de estrategia en tiempo real entraban en una peculiar decadencia, ya que no aparecían herederos dignos de atraer a las masas. A la vez los juegos de rol con mundos persistentes empezaban a abrirse paso, gracias sobre todo a la aparición de las primeras tarifas planas de conexión a Internet.

Todavía en el siglo pasado, *Counter Strike* tomó el relevo de los juegos de acción, manteniendo el reinado del género sobre los demás durante bastante tiempo. Pero la evolución continuó. En los últimos años la estrella de *Counter Strike* fue declinando paulatinamente en favor de nuevas propuestas de gatillo fácil. Además, la llegada de *World of Warcraft* colocó de la noche a la mañana al rol persistente online en el candelero.

La situación actual se caracteriza por la fragmentación y la especialización de los jugadores. La tendencia futura es una incógnita, ya que la competencia entre la acción y los mundos de rol persistentes plantea un panorama muy abierto y es imposible determinar qué juego ocupará el trono próximamente. Veremos. Más allá de gustos, lo mejor es que el juego online cada vez es más popular.



El apunte

■ MINORITARIO, PERO MENOS

Puede que no sean grandes cifras comparadas con el millón de *Guild Wars* vendidos, pero ahí están los recién alcanzados 70.000 suscriptores de *Eve Online*. Lejos de caer en el olvido, este título ha gozado de una segunda infancia beneficiado por la desaparición de juegos similares que le hacían sombra. Como curiosidad, el que en su día se perfilaba como gran promesa del género tiene como cifra récord la conexión de 15.209 jugadores al único servidor que tiene el juego.



La competencia entre la acción y los mundos de rol persistentes plantea un panorama muy abierto

FEAR

Pulsa **T** durante la partida. La acción se paralizará. Introduce uno de los códigos siguientes y a continuación pulsa **Enter** para activarlo.

notarget
Invisibilidad
god
Invulnerabilidad
ammo
Munición a tope
armor
Armadura a tope
health
Salud a tope
guns
Todas las armas
kfa
Todas las armas, munición, armadura y salud a tope
tears
Todas las armas y munición infinita
gear
Más salud y reflejos
gimmegun pistol
Pistola
gimmegun dual pistols
Doble pistola
gimmegun submachinegun
Metralleta
gimmegun shotgun
Recortada
gimmegun assault rifle
Rifle de asalto
gimmegun semi-auto rifle
Rifle semiautomático
gimmegun nail gun
Pistola de clavos
gimmegun cannon
Cañón
gimmegun plasma weapon
Cañón de plasma



gimmegun missile launcher
Lanzamisiles
gimmegun frag grenade
Granada de fragmentación
gimmegun proximity
Bomba accionada por láser
gimmegun remote charge
Tubo explosivo
gimmegun turret
Torreta
poltergeist
Modo Ghost
maphole
Pasar al siguiente nivel
build
Mostrar versión
pos
Mostrar coordenadas

FINAL CONQUEST

Pulsa **Enter** durante el juego para abrir la ventana del chat, después teclea cualquiera de estos códigos y pulsa **Enter** de nuevo para que tenga efecto.

killemall
Todas las unidades enemigas mueren
healemall
Cura a todas tus unidades
recharge
Recarga todas las habilidades y poderes de tus colonias
octrta
Obtienes 7 de gloria, 3.000 de oro y 100 gemas, y acelera el entrenamiento de unidades y la investigación



makemerich
Te proporciona 3.000 de oro y 100 gemas
makemefamous
Te proporciona 7 de gloria
fasterfaster
Acelera el entrenamiento de unidades y la investigación de actualizaciones

PILOT DOWN

Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego y, en la línea de **Destino**, añade un espacio y cualquiera de los siguientes códigos. Pulsa sobre Aplicar e inicia el juego para que se active el truco.

-nodamage
Invulnerabilidad
-infiniteammo
Munición infinita
-allweapons
Todas las armas
-nosoldiers
Sin enemigos
-noai
Sin personajes controlados por IA
-noperception
Los enemigos te ignoran
-health:X
Fijar la salud actual (sustituir la X por una cifra)
-enduranceskill:X
Fijar la resistencia actual (sustituir la X por una cifra)
-firstaidskill:<1-4>
Fijar la habilidad de primeros auxilios
-fitnessskill:<1-4>
Fijar el nivel de Fitness
-machinegunskill:<1-4>
Fijar la habilidad de metralleta
-pistolskill:<1-4>
Fijar el nivel de pistola
-rifleskill:<1-4>
Fijar el nivel de rifle
-sneakskill:<1-4>
Fijar el nivel de sigilo (sneak)
-stealthkillskill:<1-4>
Fijar el nivel de sigilo (stealth)
-strengthskill:<1-4>
Fijar el nivel de fuerza
-skipcomic
Eliminar las escenas de cómic
-nogui
Jugar sin HUD
-noshadows
Sin sombras
-fullscreen
Modo de pantalla completa
-windowed
Ejecutar el juego en una ventana
-invertcrosshair
Invertir el eje y
-res:<horizontal, vertical>
Fijar la resolución actual
-detail:high
Gráficos en nivel alto
-detail:medium
Gráficos a nivel medio
-lowres
Graficos en baja resolución
-detail:low
Gráficos en más baja resolución

AGE OF EMPIRES III

Pulsa **Enter** para acceder a la ventana de chat, introduce cualquiera de estos códigos y pulsa de nuevo **Enter** para activar el truco correspondiente.

A recent study indicated that 100% of herdables are obese	Todos los animales son obesos
Give me liberty or give me coin	10.000 monedas
Medium Rare Please	10.000 de alimentos
<censored>	10.000 de madera
Nova & Orion	10.000 puntos de experiencia
X marks the spot	Desvelar el mapa
this is too hard	Ganar la misión
speed always wins	La velocidad de recolección y construcción se multiplica por 100
Ya gotta make do with what ya got	Crear una bombarda mediocre en el Centro urbano
tuck tuck tuck	Crear un monster truck



EARTH 2160

Durante el transcurso del juego pulsa **Enter**, escribe **cheats_2160** y pulsa **Enter** de nuevo. La opción para introducir trucos estará activada. Ya puedes introducir cualquiera de estos códigos y aprovecharte de sus ventajas.

addmoney [número]	Añade recursos
addexperiencepoints [número]	Añade puntos de experiencia a las unidades seleccionadas
setexperiencelevel [1-8]	Cambia el nivel de experiencia de las unidades seleccionadas
heal	Cura a las unidades seleccionadas
researchall	Obtienes todas las investigaciones
kill	Elimina a las unidades seleccionadas
resetfog	Mapa completo sin niebla de guerra
gamerate [1-100]	Cambia la velocidad de juego
time [1-200]	Cambias la hora del día (menos de 66 es de noche)
quit	Salir del juego



BLACK & WHITE 2

Estos trucos implican editar un archivo del juego, así que te recomendamos que hagas una copia de seguridad antes de ponerte manos a la obra.

1. ESTABLECER PRECIOS DE LOS EDIFICIOS

Si tienes dificultades en el juego, puedes editar el coste de las edificaciones para hacer que sean mucho más baratas de construir. Usa el bloc de notas para editar el archivo **gamebalancebuilding.txt**, que encontrarás en \lionhead studios\black & white 2\data\balance\. Cuando abras el archivo, deberías ver algo así:

//Balance file for Black and White 2 Last Saved,#2005-08-24 22:58:35#,"probinson"
//Building
AZTEC_ABODE_A 280 0 3.5 80 6 2 3 2 3 2 10 0 1 1 1.5 150 0.7 0.6 0.5 0 0.4 -0.008

Cada categoría (Aztec, Greek, Japanese...) tiene 26 números separados por tabulaciones. Estos números corresponden a las características de cada edificio. De todos modos, los únicos números en los que debes fijarte son los dos primeros, que corresponden a la madera (primer número) y al oro (segundo número). Por ejemplo, "AZTEC_ABODE_A" requiere 280 unidades de madera y 0 de mineral. Como en la campaña diriges a los griegos, puedes modificar todos los valores de sus edificios para que sus costes de construcción sean irrisorios. Por ejemplo, cambia GREEK_TEMPLE 3000 1500 35 85.7142857142857 20 10 20 0 20 0 55 0 1 1 5 50 0.8 0.5 0.5 0 0.6 0.005
por
GREEK_TEMPLE 1 1 35 85.7142857142857 20 10 20 0 20 0 55 0 1 1 5 50 0.8 0.5 0.5 0 0.6 0.005

De este modo el edificio que antes costaba 3.000 de madera y 1.500 de mineral cuesta ahora 1 de madera y 1 de mineral. No cambies los otros 24 números.

2. ESTABLECER COSTES DE MANÁ

Usa el bloc de notas para editar el archivo **gamebalancemiracle.txt**, que encontrarás en la ruta \lionhead studios\black & white 2\data\balance\. Cuando abras el archivo, verás los hechizos y milagros. Los hechizos están arriba y los milagros abajo. El primer número es el maná requerido para ejecutar ese hechizo. Cuando hayas cambiado el número, guarda el archivo.



NBA LIVE 06

Puedes usar estos trucos simplemente accediendo a **Mi NBA LIVE**. A continuación entra en **Códigos NBA** y teclea cualquiera de las siguientes combinaciones alfanuméricas para conseguir las zapatillas correspondientes.

DRI239CZ49	Conseguir las zapatillas Adidas A3 de Garnett
JZ3SCARTVY	Conseguirlas las zapatillas de Carter

Warcraft se expande

World of Warcraft: The Burning Crusade ROL

Los miles de jugadores de *World of Warcraft*, y especialmente los seguidores de la saga, seguro que estarán exultantes al saber lo que les espera en la primera expansión para este juego. La Legión Ardiente que arrasó Azeroth en *Warcraft III* vuelve a hacer acto de presencia, y eso sirve de excusa para que aparezcan nuevas razas que se unirán a la Horda y la Alianza, como es el caso de los elfos sanguinarios.

Para hacer frente al nuevo enemigo, los jugadores podrán incrementar su nivel máximo hasta 70 y dispondrán de nuevos talentos y habilidades. Además, se añadirá todo un nuevo continente especialmente pensado para los jugadores de alto nivel. Outland, que así se llamará, contará con cientos de misiones y nuevos enemigos, incluso un nuevo tipo de transporte aéreo.



La expansión de *World of Warcraft* se publicará el año que viene.

Los artesanos también tendrán su pedacito del nuevo pastel, ya que aparecerá una nueva profesión que permitirá trabajar con joyas. Éstas podrán ser incrustadas en objetos para mejorar sus características, algo que a los jugadores de *Diablo II* les resultará familiar.



Los elfos sanguinarios se unirán a las fuerzas de la Horda.



Si piensas en enemigos temibles, los dragones hacen acto de presencia.

A rolear se ha dicho

Dungeons & Dragons Online: Stormreach ROL



El juego estará ambientado en Eberron y se basará en la edición 3.5 de *D&D*.

En una reciente demostración, pudimos comprobar que este título, previsto para principios del año que viene, cuenta ya con algunos niveles jugables y las clases definidas. En este último apartado, las opciones son limitadas y típicas, desde el guerrero al mago, pasando por el ladrón y el clérigo. La idea es tratar de transmitir la esencia de las partidas de *Dungeons & Dragons* en las que un grupo reducido de personajes especializados debe combinar sus habilidades para completar todo tipo de misiones.



Las claves del juego serán su accesibilidad y la espectacularidad de los combates.

El juego, que cuenta con la estrecha supervisión de Wizards of the Coast, adoptará una estructura que recuerda a la del primer *Diablo*. El grupo de aventureros partirá de la superficie para irse adentrando en las entrañas de la tierra, en lo que supondrá una serie de retos cada vez mayores. La propuesta de Turbine Entertainment es de lo más sugerente.



De mal en peor

Star Wars Galaxies: Trials of Obi-Wan

ROL

Como sucediera con el lanzamiento de *Rage of the Wookiees*, Sony Online la ha vuelto a liar justo antes del de *Trials of Obi-Wan* debido a unos cambios recientes en el sistema de juego. En la anterior ocasión, las quejas se debieron a algunas modificaciones en el sistema de combate, una nimiedad comparado con la profunda remodelación que se ha llevado a cabo ahora. Con los cambios, el juego se centra aún más en el combate y también varía su forma de ejecución. Pero quizá lo más importante sea que de las más de 30 profesiones del juego apenas quedarán nueve.

El motivo principal de la polémica es que el anuncio de estos cambios llegó justo una



semana después de que la nueva expansión se pudiera encargar en las tiendas online. A muchos jugadores les disgustó la idea de pagar por un producto que en realidad no iba a ser lo que esperaban. De todas formas, Sony Online se ha disculpado y ha hecho lo posible por devolver el importes a quienes encargaron la expansión antes del 3 de noviembre.

En pocas palabras

TACTICA ONLINE

Además del explícito titular, éste es el nombre de un nuevo juego online que se desarrolla por turnos. Los jugadores deben ensamblar un equipo y enfrentarlo al de sus rivales. Para entendernos, y sin ánimos de ofender, de alguna forma retoma el concepto *Pokemon* y lo lleva al mundo de la fantasía medieval. En cualquier caso, si hemos despertado tu curiosidad puedes dirigirte a www.tacticaonline.com e inscribirte en la fase de pruebas para descubrir el juego por ti mismo.



AUTO ASSAULT PROGRESA

NCsoft Europe ha hecho públicas nuevas imágenes de *Auto Assault*, el juego multijugador masivo de combate en vehículos que saldrá a la venta el próximo año. En dichas imágenes se observan los efectos de la locura extrema en las mentes de los "bioingenieros". Esta nueva raza, como los Borgs de *Star Trek*, prefiere persuadir a los rivales para que se unan a ellos antes de eliminarlos. Recordemos que en *Auto Assault* explorarás un mundo postapocalíptico con toda suerte de vehículos personalizables.



CLANES, TRIBUS Y COFRADÍAS

ATLANTIC 7



A este grupo de 12 canarios ganas de jugar no les falta. Se dedican a divertirse con todo lo posible, y eso incluye juegos como *Counter Strike*, *Battlefield 2*, *Quake 3*, *Unreal Tournament*, *FIFA 2005*, *Need for Speed: Underground 2* y *Warcraft III*. Por lo visto, no se les da nada mal, especialmente los juegos de conducción. Prueba de ello es que han conseguido los tres primeros puestos de *NFSU 2* en la pasada edición de Las Palmas Party.

www.theatlantic7.com/index.php

ELEMENTAL



El clan eLeMeNTaL fue fundado un 18 de octubre y actualmente está formado por ocho miembros en busca de nuevos compañeros. Su objetivo principal es pasarlo bien, pero no pierden de vista cualquier torneo en el que puedan inscribirse. Actualmente andan tras un patrocinador que les proporcione un servidor. Si estás interesado en saber algo más de estos chicos que se dedican a *Counter Strike*, puedes visitar su página web.

www.clan-elemental.tk

LATIN ELITE GUARD



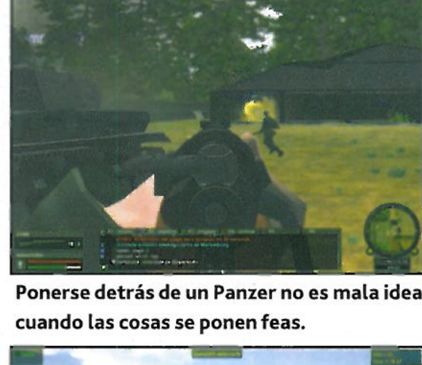
Un clan de *World of Warcraft* compuesto por gente de habla hispana y distintas nacionalidades. Cuentan con unos 35 miembros activos en horas punta y un buen puñado de "priests" de nivel alto. Se dedican a ayudarse para que todos alcancen el máximo nivel, sin apuros ni presiones. Están abiertos a la entrada de nuevos miembros y lo único que piden es que sean jugadores con ganas de subir rápido de nivel... o sea, que le dediquen horas.

www.latineliteguard.com

Esta sección es vuestra. Si formas parte de algún clan o grupo de juego on line y quieres darlo a conocer, envíanos vuestro logo y un pequeño texto sobre el clan a pclife@ed-aurum.com.

World War II Online
BATTLEGROUND EUROPE

La Segunda Guerra Mundial. La habrás jugado **desde distintos ángulos**, pero ¿desde todos a la vez? Cornered Rat Software hace años que dio con la fórmula. Eso implica experiencia, evolución y **un sinfín de comunidade**s dispuestas a lanzarte su ayuda o... un obús.


Ponerse detrás de un Panzer no es mala idea cuando las cosas se ponen feas.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Acción/Simulación

DESARROLLADOR
Cornered Rat Software

EDITOR
Friendware

PRECIO: 39,95 € **PEGI:** +16

CUOTA MENSUAL: 12 ,50 €

IDIOMA Textos de pantalla (español) Voces (inglés)

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIV 1,2 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	128 MB	128 MB

WEB: www.wwiionline.com

POR A. SALAS

Sucedió hace unos cinco años. Los juegos online se ponían de moda. Multitud de desarrolladores anunciaban los que iban a ser los primeros mundos persistentes tal y como los conocemos en la actualidad. Hoy en día muchos de aquellos juegos han caído en el desuso o directamente en el olvido, pero no todos. Alguno, como Sean Connery, incluso mejora con los años.

Es el caso del juego que nos ocupa. Las gracias no sólo hay que dárselas a los desarrolladores, sino también a las grandes aportaciones de todo tipo que realiza la comunidad de jugadores. Nuevos modelos en 3D, sonidos implementados, el sistema de daños (que fue rediseñado al completo), los modelos de vuelo... Se trata de un juego vivo en constante evolución con mucha guerra por delante.


Cuando veas la ametralladora de tu vecino sacar, pon la tuya a calibrar.


Buscar zonas a cubierto de la aviación enemiga resulta fundamental para los carros.

REALISMO EXTREMO

Dos características distinguen a *World War II Online: Battleground Europe*. Por un lado, la gran inmersión, y por el otro, su elevado nivel de realismo. Aquí se recrea la Segunda Guerra Mundial por tierra, mar y aire. Cada detalle de las armas, vehículos o piezas de artillería se ha mimado al máximo, no sólo en la apariencia, sino también en su física real. Hasta los sonidos han sido grabados


El cielo no se nos va a caer encima, pero el avión tal vez sí.


Cuando estés cuerpo a tierra tendrás más precisión con el fusil.


Un grupo de paisanos de la 1st Spanish Company saluda a los lectores de *PC Life*.


No hay nada como una paradita para reponer fuerzas en el frente.

usando armas de época. En cuanto al teatro de operaciones, está basado en la orografía real de Centroeuropa a partir de imágenes de satélite de una resolución de 200 metros. Y no te lo pierdas: están trabajando para aumentarlo hasta 40 metros.

El realismo, como decíamos, marca la diferencia. Olvídate de hacer comparaciones con *Battlefield 1942*, esto no es acción de gatillo fácil. Para empezar, un tiro significa la muerte en el 90 por ciento de las ocasiones, por lo que mejor descuelga el póster de Rambo. Y como en la vida real, no todo es acción trepidante. A veces necesitas estar al acecho durante un buen rato escondido entre unos matorrales, ya sea con tu carro o como infantería, antes de entrar en acción. Aquí prima la planificación y la coordinación. Esto no es la guerra de Gila, así que incluso encontrarás bombardeos tácticos, que, más allá de eliminar unidades enemigas, consiguen inutilizar su investigación y producción de maquinaria de guerra.

Al empezar tu carrera, tienes acceso solamente al escalafón más bajo de unidades según el servicio en el que te alistes (tierra, mar o aire). Si eliges la infantería, por ejemplo, tu primera unidad es el fusilero, pero a medida que juegas y avanzas en tu carrera, puedes acceder a más armamento. ¿Cómo avanzas? No sólo matando enemigos: debes capturar instalaciones enemigas, reabastecer a las tuyas, volar puentes, etc. Eso sí, para progresar tienes que dedicarle más tiempo que a tu suegra. Y es que la curva de aprendizaje es bastante pronunciada, así que se agradece la ayuda de los amigos de la comunidad española del juego.

Cada detalle de las armas, vehículos o piezas de artillería se ha mimado al máximo

Jugar pegados es ganar

Desde luego, *Battlegroud Europe* no es un juego que entre por los ojos. Aunque sus gráficos se han ido actualizando constantemente desde sus inicios, su apariencia es más propia de un juego algo vejete. El lado positivo es que puedes ir de una punta a otra del mapa sin pasar por ninguna zona de carga, algo imposible con unos gráficos más elaborados y por lo tanto más ávidos de consumir recursos.

Por último, decir que al igual que en muchos otros juegos online, los "lobos solitarios" tienen menos futuro en la guerra que Pavarotti bailando el hula-hop. La coordinación entre varios jugadores a la hora de afrontar objetivos comunes es fundamental para el éxito de las misiones. Así pues, lo mejor es que te unas a una comunidad ya existente y que puedas aprender de su experiencia. Sin ir más lejos, la 250 Hispana nos ha salvado el trasero en más de una ocasión mientras analizábamos el juego. Gracias.

ESPAÑOLES EN GUERRA

En los años de historia del juego se ha ido formando una influyente comunidad de jugadores españoles en uno y otro bando. Los dos grupos que comentamos a continuación son buena prueba de ello.

250 HISPANA

La primera comunidad formada por españoles. Cuenta con más de 80 miembros activos altamente entrenados y disciplinados en todo tipo de cuerpos. Su división de infantería es todo un referente y a menudo son solicitados en las misiones más importantes del Eje. Su página web es www.250-hispana.com.



1ST SPANISH COMPANY

Tomando el nombre de una compañía histórica inglesa formada por españoles, estos paisanos también llevan lo suyo jugando. Aunque la compañía real no logró grandes hazañas, sus homólogos en *WWII Online* sí han sido capaces de realizar grandes gestas en pro de los aliados. Los encontrarás en www.1spanishcompany.co.uk.



EN RESUMEN

8

Una estupenda oportunidad para quien aquellos que quiera vivir la experiencia más realista como soldado, piloto o marinero en la Segunda Guerra Mundial.

LO MEJOR	LO PEOR
La inmersión	Gráficos toscos
El realismo	La curva de aprendizaje
La ambientación	

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
Operation Flashpoint o *Combat Mission*

EVERQUEST II

Desert of Flames



EverQuest II ha cumplido un año. Sus papás sabían que no habría despilfarro en tartas y velitas, porque la criatura… en fin, **no se había portado bien**. Por eso le han dado **un buen repaso** y buenos alimentos **a ver si lo enderezan**.

POR S. SÁNCHEZ

No es ningún secreto que *EverQuest II* decepcionó a muchos de los que tenían depositadas esperanzas en él. Prueba de ello es la cantidad de jugadores que con el tiempo han preferido otras alternativas y han dejado muchos servidores desérticos. De hecho, han tenido que reestructurarlos para que no parecieran playas escocesas en invierno.

Para poner fin a la desbandada, llega *Desert of Flames*. Y es que, al adquirirlo, te llevas también *EverQuest II* y un mapa de la isla de Ro, el escenario de esta expansión, que recuerda vagamente a la tierra de *Las mil y una noches*. Mapas aparte, la estrategia está clara: relanzar el juego. Alguna mente perversa pensará que en realidad todo esto no es más que una excusa para lanzar un año más tarde lo que muchos esperaban de *EverQuest II* desde el principio.

ALGO DISTINTO

Se entienden los recelos porque la llegada de la expansión coincide con una serie de importantes mejoras. Para empezar, el juego ha sido optimizado, con lo cual nuestros equipos podrán respirar hondo. Además, el nivel máximo que pueden alcanzar los jugadores ha ascendido hasta 60. Algo lógico teniendo en cuenta que las tierras de Ro han sido especialmente diseñadas para disfrute de los jugadores de mayor nivel.

Pero quizá lo más importante sea una total remodelación de las habilidades y el sistema de combate, de forma que se han equilibrado las clases para que ninguna aporte menos en un grupo. Otra de las novedades a celebrar es la desaparición de la deuda de experiencia de grupo, por la cual se penalizaba a todos los miembros del grupo por la muerte de uno de sus miembros. Ahora cada uno es responsable de su insignificante existencia y eso facilita que la gente tenga menos reparos para agruparse con desconocidos.

Finalmente, *Desert of Flames* incorpora el tan esperado sistema de combates entre jugadores, cuyas limitaciones no agradarán a todos. Se trata de enfrentarse a cara de perro en una simple arena, donde también se puede jugar por equipos a algo parecido al modo de capturar la bandera.

DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Sony Online Entertainment

EDITOR
Ubisoft

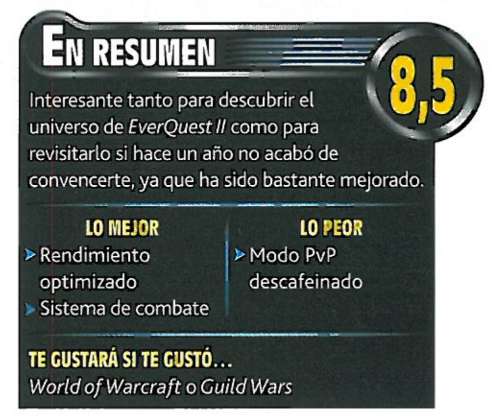
PRECIO: 29,95 € **PEGI:** +12

CUOTA MENSUAL: 14,99 $

IDIOMA Textos de pantalla: Sí — Voces: No

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 1 GHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

WEB: everquest2.station.sony.com/expansions/desertofflames



EN RESUMEN

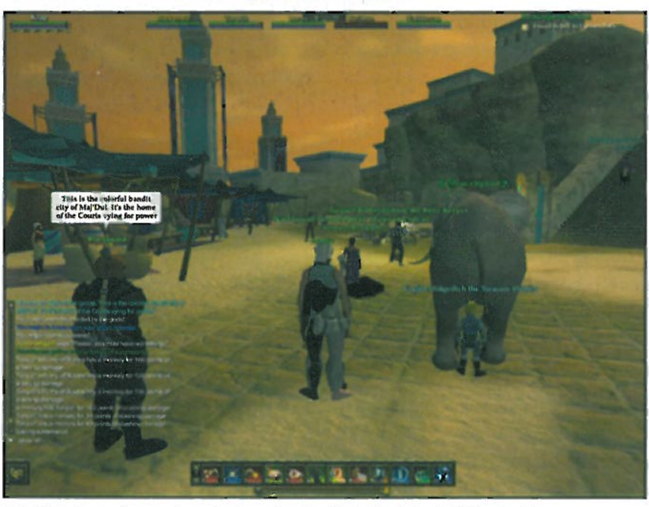
8,5

Interesante tanto para descubrir el universo de *EverQuest II* como para revisitarlo si hace un año no acabó de convencerte, ya que ha sido bastante mejorado.

LO MEJOR
- Rendimiento optimizado
- Sistema de combate

LO PEOR
- Modo PvP descafeinado

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ…
World of Warcraft o *Guild Wars*



Maj'Dul es el nombre de la principal ciudad de la isla de Ro.



Estos son los maravillosos paisajes que te esperan en *Desert of Flames*.

CITY OF VILLAINS

ANÁLISIS

A todo héroe le corresponde **un villano...** o dos. Y *City of Heroes* pedía a gritos un revitalizante. Pues, ya lo tienes: **Prueba conseguida**. Saca el malvado que hay en ti y **dedícate a** tu deporte favorito: **destrozar** hermosos **trajes de superhombre**.

POR S. SÁNCHEZ

City of Villains es un producto algo difícil de encasillar. Es un juego totalmente independiente, ya que no necesitas tener *City of Heroes* para disfrutarlo, pero en el fondo se trata de una versión mejorada del mismo juego en la que cambian sus protagonistas. De hecho, pueden coexistir jugadores de ambos títulos en los mismos servidores, con la diferencia de que los jugadores que se hayan actualizado de una forma u otra a *City of Villains* tienen acceso a más material y zonas exclusivas.

En esencia, *City of Villains* te permite crear un villano. Este punto puede resultar algo decepcionante, no tanto por la vestimenta y apariencia (que resulta bastante completa), sino por los cinco nuevos arquetipos de personajes. En su búsqueda del equilibrio, los desarrolladores no se han complicado la vida, así que se pueden establecer paralelismos entre los arquetipos de los héroes con los de los villanos contando con algunas ligeras diferencias en cuanto a las habilidades básicas y algo más evidentes en cuanto a los poderes.

Tampoco es que varíe mucho la jugabilidad al optar por el bien o por el mal. Los villanos cuentan con el periódico para conseguir misiones, pero en definitiva acabas haciendo lo mismo que hacen los héroes, sólo que, por poner un ejemplo, tú secuestras y ellos rescatan.



DATOS TÉCNICOS

GÉNERO
Rol
DESARROLLADOR
Cryptic Studios
EDITOR
Friendware
PRECIO: 44,95 € **PEGI:** +16
CUOTA MENSUAL: 12,99 €
IDIOMA Textos de pantalla (inglés) Voces ✗

REQUISITOS	Mínimo	Recomendado
Procesador	PIII 800 MHz	PIV 2 GHz
Memoria RAM	512 MB	1 GB
Tarjeta gráfica	64 MB	128 MB

WEB: www.cityofvillains.com



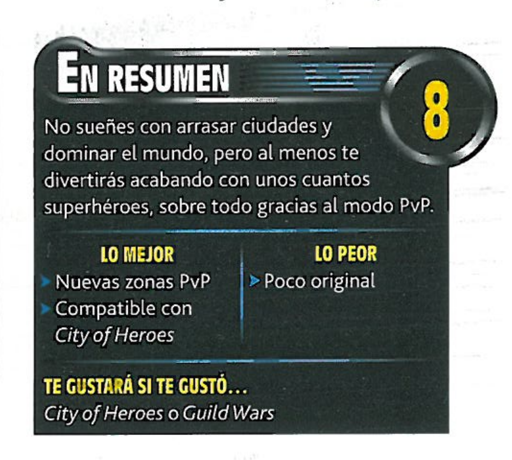
Ser malo es un incordio: todo el mundo quiere acabar contigo.

SUPERCOFRADÍAS

Quizá la novedad más interesante, dejando al margen algunas mejoras técnicas, sea la incorporación de auténticas zonas de lucha de jugador contra jugador. En concreto se trata de tres nuevos territorios, accesibles según el nivel del personaje para evitar abusos. Dos de ellos enfrentan a héroes contra villanos, mientras que el tercero es una zona donde se puede zurrar a cualquiera.

Al mismo tiempo se ha creado un sistema de recompensa para aquellos jugadores que se unan en supergrupos, lo que tradicionalmente se conoce como cofradías o clanes. En el modo supergrupo la experiencia se traduce en puntos de prestigio que pueden invertirse en crear enormes fortalezas. Éstas sirven como bases, verdaderos imanes para los ataques de supergrupos rivales. La cuestión es, evidentemente, no dejar héroe con capa.

En *City of Villains* puedes crear fortalezas que defender de tus enemigos.



EN RESUMEN

8

No sueñes con arrasar ciudades y dominar el mundo, pero al menos te divertirás acabando con unos cuantos superhéroes, sobre todo gracias al modo PvP.

LO MEJOR
- Nuevas zonas PvP
- Compatible con *City of Heroes*

LO PEOR
- Poco original

TE GUSTARÁ SI TE GUSTÓ...
City of Heroes o *Guild Wars*

Los mods más populares

Este mes, los tres géneros que componen nuestra lista vienen cargados de novedades. Nuestro trabajo nos ha costado configurar el palmarés, pero aquí lo tienes.

ACCIÓN

Pos.	Tendencia	Mod	Juego
1	▲	Tremulous	Quake III Arena
2	▼	Metastasis	Half-Life 2
3	▲	Synergy	Half-Life 2
4	▲	Green Tech	Doom 3
5	▲	Defamation of Character	GTA: San Andreas
6	▲	Forgotten Hope	Battlefield 1942
7	▲	Gold Rush	Soldier of Fortune 2
8	▲	Matrixed Reality	Max Payne
9	▲	Breaking 50	Call of Duty
10	▼	Wild West	Return to Castle Wolfenstein
11	▲	Defence Alliance 2	Unreal Tournament 2004
12	▲	ElkoBattle	Unreal Tournament 2004
13	▲	Joint Operations: Reality	Joint Operations
14	▲	Vengeance	Quake
15	▲	God Damned Undead	Half-Life 2

ROL

Pos.	Tendencia	Mod	Juego
1	▲	CT Raid Assist	World of Warcraft
2	▼	Dungeon Doom	Doom 3
3	▲	SnEj Mod	Diablo II
4	▼	Eclipse	Half-Life 2
5	▲	Nathaniel NPC	Baldur's Gate II

ESTRATEGIA

Pos.	Tendencia	Mod	Juego
1	▲	Tactical Fleet Simulator	Homeworld 2
2	►	Rome Total Realism	Rome: Total War
3	▲	Terran Empire	Ground Control II
4	▲	Half-Scale Mod	Warhammer 40,000: Dawn of War
5	▼	MidEast Crisis	Command & Conquer: Generals

MOD DEL MES



Con ustedes el Marauder, una de las razas alienígenas más mortíferas.

GÉNERO: Acción **JUEGO:** Quake III Arena **WEB:** http://tremulous.net

TREMULOUS

La eterna batalla

Que un título lleve ya mucho tiempo en el mercado no quiere decir que esté aparcado en el baúl de los recuerdos, y mucho menos gracias a los mods. Un claro ejemplo es *Quake III Arena*. En su caso se entiende todavía más, ya que no hace mucho que su compañía desarrolladora, id Software, hizo público el código fuente del juego. Gracias a esto ya son muchos los que se han puesto a trabajar en su propio mod, como Timbo, responsable de *Tremulous*. Si te gusta el combate por equipos, te aseguramos que con este mod tienes la diversión asegurada.



Tremulous **cuenta con algunos efectos gráficos retocados y mejorados.**

Evolución natural

En cierta manera, *Tremulous* puede recordarte un poco a aquel mod para *Half-Life* llamado *Natural Selection*. Aquí la acción también se desarrolla en un deathmatch por equipos en el que también podrás escoger entre dos bandos: humanos y alienígenas. La acción se mezcla con algunos elementos más propios de la estrategia, como la construcción de estructuras en las que reaparecer tras haber caído en combate.

Los alienígenas, que no portan armas, comienzan la partida siendo una especie simple que va evolucionando a medida que consiguen puntos, que a su vez se obtienen previo exterminio de oponentes. De esta forma se convierten en criaturas más mortíferas. Los humanos, por su parte, ganan créditos por cada enemigo abatido que pueden emplear en mejorar sus armas, blindajes y equipo. Por supuesto, el que antes avance en esta escala estará en clara ventaja respecto a su oponente.

Como ves, el planteamiento del juego no es complicado, pero eso no le exime de estar lleno de detalles muy bien trabajados y de ser endiabladamente divertido. Si decides probarlo, ten en cuenta que hay una versión para Windows y otra para Linux. Y no dejes de echarle un vistazo al completo manual que hay en su web.

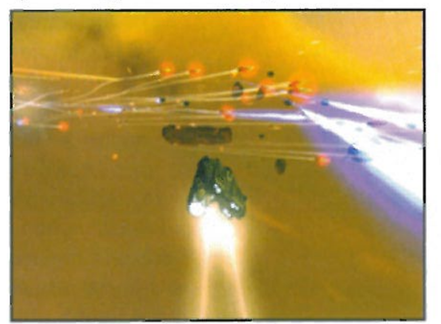
★★★★★

▮ GÉNERO: Estrategia ▮ JUEGO: Homeworld 2 ▮ WEB: clanat.forumsplace.com/message25.html

TACTICAL FLEET SIMULATOR

Ponte a los mandos

Si antes te hablábamos de un juego de acción que tomaba prestados algunos elementos de estrategia, ahora vamos a ver un caso a la inversa. *Tactical Fleet Simulator* es un mod para el conocido juego de estrategia en tiempo real *Homeworld 2* que pretende ser más frenético que el original. Mientras que antes debías preocuparte de toda una flota de naves, ahora tendrás que centrarte en el control de unas pocas. Es decir, que las batallas estarán enfocadas al combate entre grupos muy reducidos de naves (a veces será un uno contra uno).



Muchas luces y explosiones, pero nada contra lo que no puedas vencer.

Entre las novedades para ganar en profundidad, encontrarás nuevas naves, formaciones y sistemas de armamento mucho más realistas. Todo esto implica un cambio de mentalidad a la hora de diseñar tus estrategias, ya que deberás tener en cuenta muchos otros factores que antes no existían. Además, la selección de unidades es algo más compleja.

★★★★★

▮ GÉNERO: Rol ▮ JUEGO: World of Warcraft ▮ WEB: www.ctmod.net

CT RAID ASSIST

Organización, por favor

Raramente se juega a *World of Warcraft* sin un mod o aplicación. De hecho hay tantos que lo más fácil es perderse en cuanto se trata de buscar los más interesantes. Pero aun así hay ciertos mods que son de uso general, o al menos recomendado, dada la cantidad de gente que los utiliza. Uno de ellos es *CT Raid Assist*.

Casi todo el mundo tiene ya un personaje de nivel 60 y los únicos retos que se pueden asumir, exceptuando los battlegrounds, son las instancias que requieren de 15 a 40 jugadores. Es obvio que en ellas es difícil conseguir algo positivo sin una mínima organización. Ahí es donde entra *CT Raid*. Entre las muchas opciones que ofrece se encuentran la de visualizar minipantallas de cada uno de los componentes indicando su vida y maná (ideal para los curanderos, ya que sólo tienen que hacer clic en ellos cuando ven que están bajos de vida), así como los efectos mágicos tanto positivos como negativos que tienen activos. También permite seleccionar a todos los jugadores de una clase, enviar mensajes en pantalla a todo el grupo y un sinfín de posibilidades que te invitamos a descubrir.

★★★★☆



Cada ventana corresponde a un personaje y ofrece todos sus datos.

PLANETA MOD

EN POCAS PALABRAS

Al otro lado

They Hunger fue uno de los mods más populares que vino del brazo de *Half-Life*. De hecho no fue un solo mod, sino una serie de ellos. Ahora la compañía Black Widow Games está desarrollando un título independiente llamado *They Hunger: Lost Souls* basado en el motor Source. Actualmente está al 75 por ciento de su desarrollo, con lo que tendremos que esperar más bien poco. Para más información, visita la web www.blackwidowgames.com.



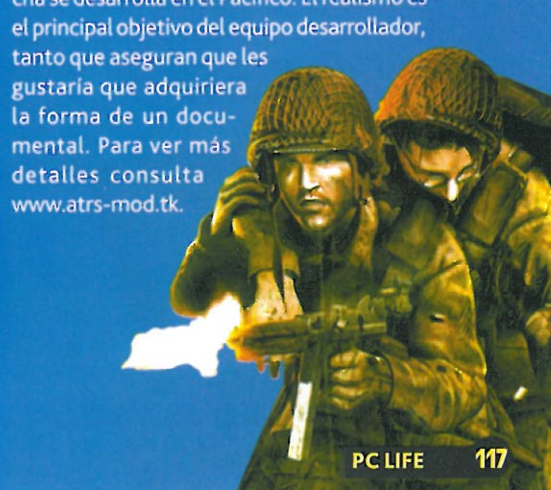
Repoblando la Tierra Media

Si creías que *Batalla por la Tierra Media* iba a caer en el olvido en lo que a mods se refiere, estabas muy equivocado. Todavía hay gente dispuesta a darle vida. En *Quest for Middle Earth*, por ejemplo, se han añadido dos nuevas facciones (goblins y elfos) y nuevos héroes con los que amenizar toda una nueva e interesante campaña. Su creador sigue buscando gente en su web: http://kou.the3rdage.net.



Cambio de aires

Against the Rising Sun es una modificación total para *Brothers in Arms: Road to Hill 30*. Como el original, también nos traslada a la Segunda Guerra Mundial, pero esta vez la lucha se desarrolla en el Pacífico. El realismo es el principal objetivo del equipo desarrollador, tanto que aseguran que les gustaría que adquiriera la forma de un documental. Para ver más detalles consulta www.atrs-mod.tk.



J. FONT

MATERIA GRIS

Ordenadores para todos

La brecha digital que separa el primer mundo del tercero podría verse algo reducida. En la pasada Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, Nicholas Negroponte, presidente de la asociación sin ánimo de lucro Un Ordenador Personal Por Niño, y el Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT) presentaron un ordenador personal cuyo precio no supera los 85 euros.

Lo llaman la máquina verde, debido a su color, y no precisa de alimentación eléctrica externa, ya que se recarga mediante una manivela. Este nuevo ordenador funciona a una velocidad de 500 MHz y está pensado para funcionar con software libre y servirá también para conectarse a Internet. El objetivo no es otro que dotar a los niños de países menos desarrollados de una de estas máquinas para reducir sus limitaciones al acceso de nuevas tecnologías. De hecho, algunos países como Tailandia, Egipto, Nigeria o Brasil ya están negociando la distribución de estos ordenadores de bajo coste.

Se trata de una iniciativa muy loable que podría permitir el acceso a la información a buena parte de los habitantes del globo. De todas formas, no parece de recibo que sean institutos de investigación privados y ONG en solitario los que inviertan recursos en desarrollar equipos económicos y fácilmente distribuibles.

Metidos en la vorágine consumista y tecnológica, los habitantes del primer mundo apenas nos paramos a pensar que, mientras nosotros navegamos por Internet, parte del globo es ajeno al trajín de información y de datos. Vivimos rodeados de tecnología y apenas le damos importancia, ya que lo consideramos algo natural. A estas alturas ni siquiera logra sorprendernos que nuestro frigorífico se conecte a Internet. Pero la situación es muy diferente en la mayor parte de nuestro planeta.



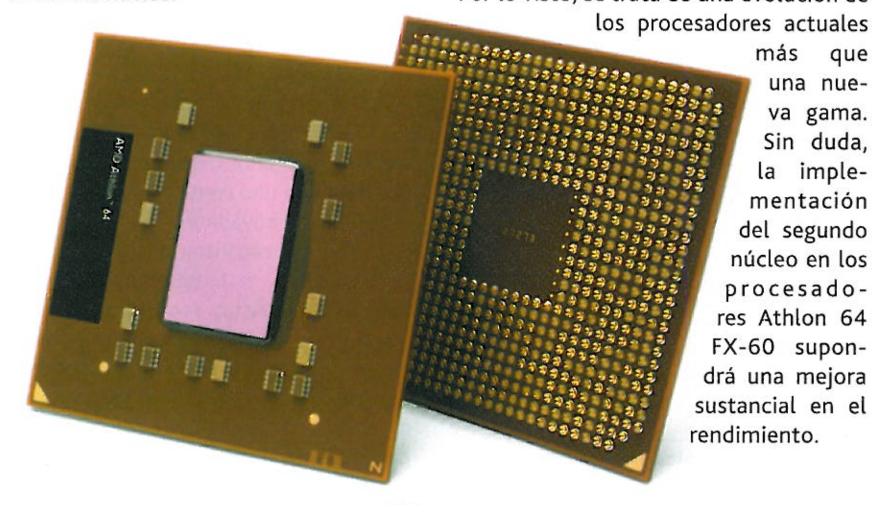
AMD toma posiciones

Dos nuevos procesadores para 2006

Será el próximo año. El fabricante de procesadores AMD prepara el lanzamiento de dos nuevos procesadores. Por un lado está el procesador de doble núcleo Athlon 64 FX-60, que funcionará a una velocidad de reloj de 2,6 GHz y estará equipado con 128 KB de memoria L1 y 1 MB de L2. Éste será el primer modelo de la serie FX de AMD equipado con doble núcleo.

El siguiente en la lista es el Athlon 64 X2 5000+. Este procesador podría funcionar también a la velocidad de 2,6 GHz. La diferencia radica en que dispondrá de 2 MB de memoria L2.

Actualmente AMD está trabajando con los núcleos Toledo y Manchester, cuya principal diferencia es ese Megabyte en la memoria de segundo nivel (L2). Por lo visto, se trata de una evolución de los procesadores actuales más que una nueva gama. Sin duda, la implementación del segundo núcleo en los procesadores Athlon 64 FX-60 supondrá una mejora sustancial en el rendimiento.

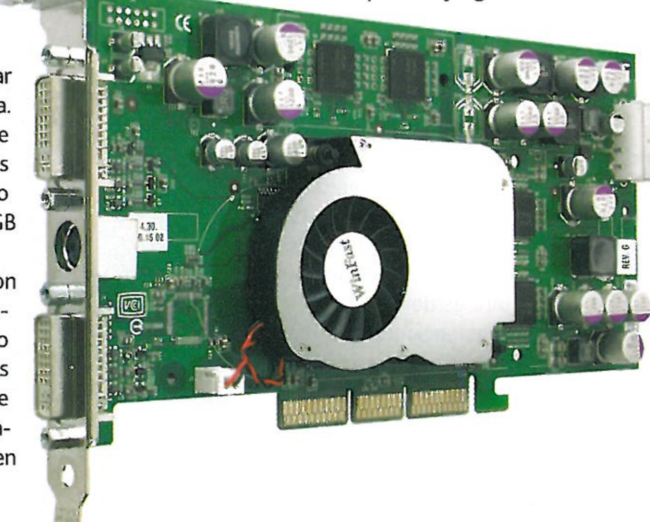


Como niños

¿Quién soporta más RAM?

El fabricante de procesadores gráficos ATI anunció hace poco que el procesador R520 que incorporan las nuevas tarjetas X1000 era capaz de controlar hasta 1 GB de memoria frente a los 512 MB disponibles en las tarjetas 7800 GTX. Ahora nVidia ha aclarado que los controladores de los procesadores NV40, NV45 y G70 son capaces de gestionar hasta 2 GB de memoria. De hecho, el fabricante apuntilló que algunos modelos de su Quadro están equipados con 2 GB de memoria.

Obviamente, no son modelos que vayas a encontrar en la tienda, pero recordemos que estos fabricantes, además de desarrollar productos para el usuario final, tienen contratos con estudios de producción de películas, equipos de F1, compañías de simulación de vuelos, etc., que demandan productos con características especiales. De momento, la mayoría de los mortales debemos conformarnos con tarjetas equipadas con 512 MB de memoria RAM, una capacidad suficiente para los juegos actuales.



PC Multimedia

Nuevo ordenador de Fujitsu Siemens

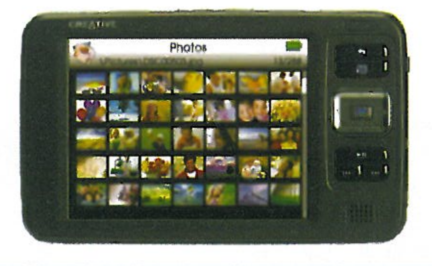
El Scaleo es el nuevo centro multimedia de la marca Fujitsu Siemens. Su diseño compacto y reducido (Micro ATX) permite su ubicación en cualquier parte de la casa. Incluye un sintonizador de televisión integrado que permite grabar los programas en el disco duro. Además, incorpora opciones de conectividad FireWire para facilitar la transferencia de archivos digitales y WLAN para conectar de manera inalámbrica otros dispositivos del hogar. También dispone de dos bahías para lectores de CD o DVD y permite diferentes configuraciones para adaptarlo a las necesidades del usuario. Para mejorar el uso multimedia, el sistema está equipado con el sistema operativo Windows XP Media Center Edition. En definitiva, todo un dispositivo multimedia.



El rey de la foto

Imágenes en tu bolsillo

Creative ha lanzado un nuevo dispositivo concebido para la visualización de fotografías y vídeos. Se llama Zen Vision. Cuenta con una pantalla de 3,7pulgadas con una resolución de 640 x 480 y 262,144 colores que ofrece imágenes de gran nitidez incluso en ambientes iluminados. Para almacenar los archivos está equipado con un disco duro de 30 GB y una ranura para tarjetas Compact Flash. Un adaptador opcional permite descargar imágenes desde distintos tipos de tarjeta de memoria. Además, puedes utilizar el dispositivo para reproducir archivos de audio. Soporta los servicios de descarga de música como Napster to Go y Yahoo! Music Unlimited e incorpora un sintonizador de radio FM. Si quieres hacerte con él, tendrás que abonar 479 euros.



En pocas palabras

Mira la tele

A pesar de su apariencia de memoria USB, la Cinergy T USB XS permite sintonizar la televisión digital terrestre. De este modo puedes habilitar el ordenador para ver la televisión desde cualquier lugar, ya que incorpora una antena compacta. Además, permite grabar la señal en el disco duro. El formato de grabación es el MP2. Ver la tele en cualquier lado te costará 79,99 euros.

Música en el bolsillo



Inovix ha lanzado dos nuevos reproductores de MP3. Los iMP-86 e iMP-36 (en la foto) son capaces de reproducir archivos de audio (MP3, wave y wma), vídeo (wmv, MP1, MP2) e imágenes estáticas (jpg o bmp). Estos reproductores disponen de una pantalla a color de 1,1 pulgadas y están disponibles con capacidades que van desde los 128 MB hasta 1 GB.

Vídeo fácil

VideoXpress es un dispositivo USB que permite la captura de vídeo analógico desde cualquier fuente. Con él podrás digitalizar las imágenes a una resolución de 720 x 576 píxeles. El aparato viene acompañado con los programas de edición y autoría Ulead Movie Wizard y Muvee AutoProducer. Su precio es de 59,90 euros.



LOS EQUIPOS DEL MES

Te presentamos tres equipos informáticos con configuraciones diferentes. Te servirán de referencia para que, según tu presupuesto, determines la mejor compra posible.

GAMA BAJA

- **Procesador**
Intel Pentium IV a 3,2 GHz 800 MHz, 1 MB memoria L2, Socket 775
- **Placa base**
GIGABYTE 8IPE775-G
- **Memoria**
512 MB DDR400 PC-3200 SDRAM 400 MHz
- **Disco duro**
80GB Samsung, 7200 r.p.m., ATA100
- **Tarjeta gráfica**
PNY 6600 GT 128 MB
- **Tarjeta de sonido**
Terratec Aureon 5.1 Fun
- **Regrabadora CD/ DVD**
LITE-ON SHOW-1653S DUAL

GAMA MEDIA

- **Procesador**
AMD Athlon 64 3500+ a 2,2 GHz con tecnología HT, 2 GHz, 512 KB memoria L2
- **Placa base**
VIA K8T800 Pro
- **Memoria**
512 MB DDR SDRAM a 400 MHz
- **Disco duro**
120 GB Western Digital WD1200BB, 7200 r.p.m., ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Club-3D RADEON X800 PRO VIVO AGP
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster Audigy 2 ZS
- **Regrabadora CD/ DVD**
Plextor PX-716A Dual

GAMA ALTA

- **Procesador**
Intel Pentium Extreme Edition 840 a 3,2 GHz con tecnología HT, 800 MHz, 2 MB memoria L2
- **Placa base**
Asus P5WD2
- **Memoria**
1 GB DDR2 SDRAM a 533 MHz
- **Disco duro**
250 GB Maxtor 7.200 r.p.m. Serial- ATA 133
- **Tarjeta gráfica**
Asus Extreme N7800 GTX 256 MB AGP PCI-E
- **Tarjeta de sonido**
Creative Sound Blaster X-Fire
- **Regrabadora CD/ DVD**
Pioneer DVR-109 Dual

FABRICANTE: Asus • PRECIO: 220 € • WEB: es.asus.com

Asus Extreme N6600GT Silencer

Tolerancia cero con el ruido

¿Harto de oír como se refrigera tu ordenador? Asus ha conseguido reducir el ruido de la tarjeta gráfica a la mínima expresión. El secreto está en ataviarla con un aparatoso sistema de refrigeración pasivo. Gracias a su voluminosidad, la superficie destinada a disipar el calor es considerable, por lo que se prescinde del ventilador. Además, parte del sistema de refrigeraciónes móvil y puede girarse 90º. Esto permite situar los disipadores frente al ventilador del procesador y mejorar la circulación del aire entre las láminas de cobre. Es lo más recomendable a no ser que utilices un ventilador especial o descomunal para refrigerar el procesador, en cuyo caso deberá permanecer en posición horizontal. Con ello la refrigeración es menor, aunque se basta y se sobra para que la tarjeta no se detenga por el recalentamiento.

Esta tarjeta gráfica utiliza la ranura PCI-Express 16x y emplea el procesador NV43, que está cadenciado a una velocidad de 500 MHz, la misma que la memoria GDDR3 de 256 MB que equipa la placa. El rendimiento de la tarjeta es bueno con los juegos actuales. Con sus cuatro canales de renderizado, ofrece un rendimiento similar a los modelos 6800, algo que permite jugar con soltura por la mitad de precio. Por si fuera poco, se trata de una tarjeta ideal para los sistemas multimedia gracias a la carencia de ruido y a la compatibilidad con la televisión de alta definición (HDTV). El fabricante incluye un conector para facilitar la conexión de una pantalla de televisión de estas características.

Junto a los controladores, la tarjeta incluye una oferta de software interesante. Encontrarás aplicaciones como el PowerDirector 3D de Cyberlink y los programas multimedia de Asus Medi@Show SE 2.0 y AsusDVD. En el apartado de juegos, encontrarás de regalo *Xpand Rally*, *Joint Operations: Typhoon Rising*, *Second Sight*, *Chaos League* y *PowerDrome*. El resultado es una tarjeta eficiente, aunque la parafernalia del radiador eleva su precio por encima de otros modelos de la gama 6600.



El sistema Silencer es lo más atractivo de esta tarjeta. Además, es una opción razonable para disfrutar en condiciones de los juegos actuales.

LO MEJOR: El sistema de refrigeración es ideal si pretendes ahorrarte ruido.

LO PEOR: El tamaño del sistema de refrigeración puede ser un problema.

FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 380 € • WEB: www.viewsoniceurope.com/es

Viewsonic VX724

Visto y no visto

Viewsonic sabe que la velocidad de respuesta de los monitores TFT es la clave para aplicaciones en las que, como en los juegos, las imágenes por segundo se suceden vertiginosamente. El VX724 ha sido concebido para estos menesteres. Su tiempo de respuesta, de tan sólo 4 ms, es la clave para que los juegos y los vídeos no se oscurezcan. La pantalla ofrece colores brillantes y vivos y consigue mostrar imágenes animadas sin apenas merma de calidad en ellas.

En algunos títulos se aprecia la tendencia al negro en zonas con sombras acentuadas, aunque no es más grave que el que se produce en monitores CRT. Además, esto se puede subsanar ajustando el brillo del propio juego. Algo menos efectivo se muestra con las imágenes fijas. En ellas los colores pierden algo de fidelidad. Si estás pensando en cambiar tu viejo CRT y la imagen en movimiento entra en tus planes, el VX724 es una solución óptima.



EN RESUMEN ★★★★☆

Un monitor eficiente con las imágenes en movimiento. Si eres escéptico en el tema, el VX724 te convencerá.

LO MEJOR: Su velocidad de respuesta permite una buena calidad de imagen en movimiento.

LO PEOR: La calidad no es la óptima a la hora de mostrar imágenes estáticas.

FABRICANTE: Razer • PRECIO: 69,99 € • WEB: razerstore.speed-link.com

Razer Copperhead

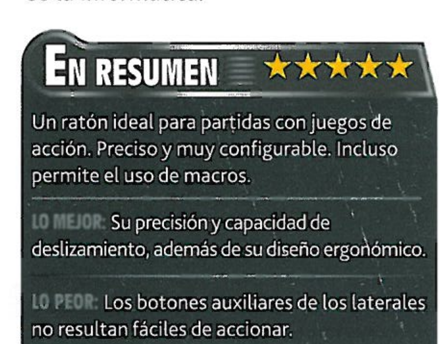
Rápido y configurable

Razer sigue desarrollando ratones cada vez más rápidos. El Copperhead es su última creación. Utiliza un sensor láser de 2.000 dpi y una profundidad de información de 16 bits. Con ello consigue una precisión al alcance de muy pocos ratones. Como es habitual en la marca, el conector USB está chapado en oro para mejorar la conductividad y en la base encontrarás tres topes de teflón muy deslizantes.

Como también suele ocurrir con los dispositivos de Razer, el ratón viene acompañado de software para facilitar la configuración. Aparte, puedes calibrar la velocidad de desplazamiento de los ejes de manera independiente, e incluso la sensibilidad del ratón. Además, dispone de un botón para lanzar la aplicación durante el juego y poder modificar los parámetros sin necesidad de salir de él.

El fabricante ha incluido una memoria interna de 32 KB en la que se puede almacenar la configuración del dispositivo e incluso las macros para cada juego. De este modo utilizarás los mismos parámetros aunque lo cambies de máquina. Sólo tienes que editar los perfiles y las funciones para cada juego y tendrás el ratón totalmente adaptado a tus diferentes partidas.

En cuanto al diseño, Razer continúa apostando por la solidez y la practicidad. Prueba de ello es el tamaño de los botones. Su construcción con goma antideslizante confirma lo anterior. Los laterales también están recubiertos por este tipo de plástico para evitar resbalones inoportunos. Debajo de la banda antideslizante se encuentran cuatro botones (dos a cada lado) que permiten ejecutar rápidamente macros, aunque su acceso no es fácil, especialmente en el caso de los que deben accionarse con el dedo meñique. La rueda de desplazamiento cuenta con retenes y pequeñas protuberancias para facilitar el cambio de las armas. En definitiva, Razer sigue manteniendo el cetro del ratón más rápido a este lado de la informática.



EN RESUMEN ★★★★★

Un ratón ideal para partidas con juegos de acción. Preciso y muy configurable. Incluso permite el uso de macros.

LO MEJOR: Su precisión y capacidad de deslizamiento, además de su diseño ergonómico.

LO PEOR: Los botones auxiliares de los laterales no resultan fáciles de accionar.

FABRICANTE: Soyntec • PRECIO: 39,90 € • WEB: www.soyntec.com

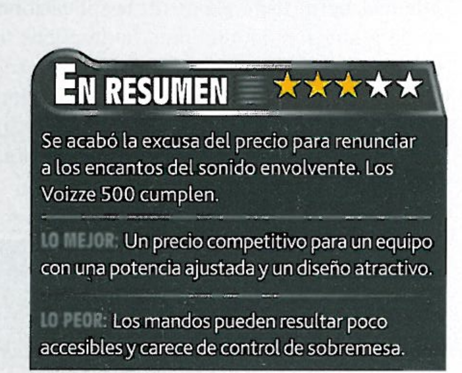
Soyntec Voizze 500

Al alcance de todos

Disponer de un sistema de altavoces 5.1 no debe estar reñido con el bolsillo. Al menos esto es lo que entiende Soyntec con este sistema de altavoces. Su potencia total es de 40 W, los cuales están distribuidos en 15 para el subwoofer y 5 para cada uno de los satélites. Con ello se consigue una potencia suficiente para utilizarlo en habitaciones medias. No obstante, se aprecia cierta distorsión cuando se aumenta el volumen. El rango de frecuencias de este sistema se sitúa entre los 30 Hz y los 20 KHz.

El talón de Aquiles de este conjunto es que carece de mando, ya sea de sobremesa o remoto, así que tendrás utilizar los botones para modificar el volumen general del sistema y de cada uno de los canales. Y claro, el acceso a los botones puede no ser el ideal según dónde coloques el subwoofer, que está construido en madera. En su frontal encontrarás el botón de encendido y en su lateral están situados los botones de volumen.

Si no eres demasiado exigente con el volumen, los altavoces cumplen eficientemente su cometido tanto para la audición de música como de juegos y películas. En estas condiciones, lo que vas a echar de menos es una mayor presencia de los sonidos graves. Los Voizze 500 son una buena adquisición por su relación calidad-precio. Te permiten acceder a un sonido envolvente correcto siempre que no retuerzas el botón de volumen.



EN RESUMEN ★★★★★

Se acabó la excusa del precio para renunciar a los encantos del sonido envolvente. Los Voizze 500 cumplen.

LO MEJOR: Un precio competitivo para un equipo con una potencia ajustada y un diseño atractivo.

LO PEOR: Los mandos pueden resultar poco accesibles y carece de control de sobremesa.

FABRICANTE: Asus • PRECIO: 349 € • WEB: es.asus.com

Asus Mypal A620BT

Tecnología de bolsillo



Asus lanza un nuevo modelo de su Mypal A620. Entre otras cosas, esta agenda de bolsillo añade la conectividad Bluetooth a la IrDA, con la que ya contaba su predecesora. Además, la agenda destaca por su apuesta por las tarjetas Compact Flash para almacenar archivos. También puedes utilizar la ranura de la tarjeta como puerto de expansión para dispositivos multimedia (sintonizador de radio FM o tarjeta VGA) u otros para mejorar la conectividad (LAN, WLAN y GPRS).

La Mypal A620BT también es un navegador GPS. Un receptor Bluetooth independiente recibe la señal del satélite. Esta independencia facilita la ubicación dentro del vehículo. Para estos menesteres utiliza el software de navegación Destinator 3 e incorpora como sistema operativo Windows Mobile 2003.

Por otra parte, el sistema está equipado con las tecnologías SmartKeeper y SmartPower. La primera se encarga de hacer copias de seguridad de los archivos en uso cuando la batería está baja. La segunda se encarga de gestionar la batería para aumentar el tiempo de funcionamiento. Gracias al brillo de la pantalla (240 x 320 píxeles), los ambientes muy iluminados no entorpecen su uso.



EN RESUMEN ★★★★★

Una agenda que ofrece muy buenas prestaciones (sistema GPS incluido), una pantalla de calidad y muchas opciones de expansión. Su diseño es extraplano.

FABRICANTE: Asus • PRECIO: 51 € • WEB: es.asus.com

Asus DRW-1608P2

A toda pastilla



¿Necesitas grabar a toda velocidad? Asus propone esta unidad interna multiformato con la que grabar tus discos a toda velocidad. De hecho, la grabadora permite grabar a una velocidad 16x los DVD de una sola capa y a 8x los duales y los DVD+RW. Para aumentar su versatilidad, el dispositivo permite leer discos DVD-RAM a una velocidad de 2x.

La DRW-1608P2 incorpora las tecnologías FlextraLink y FlextraSpeed. La primera está destinada a prevenir la insuficiencia de datos en la memoria y evitar las grabaciones fallidas, mientras que la segunda se encarga de controlar la velocidad de grabación para garantizar una buena calidad de la misma. Además, permite el uso de otras aplicaciones durante el proceso de grabación, ya que precisa de pocos recursos y adapta la velocidad para prevenir la falta de datos. La grabadora también cuenta con eficientes sistemas antivibración que reducen tanto éstas como el ruido de los elementos mecánicos de la grabadora. En definitiva, se trata de una grabadora eficiente, veloz y a un precio realmente atractivo.

EN RESUMEN

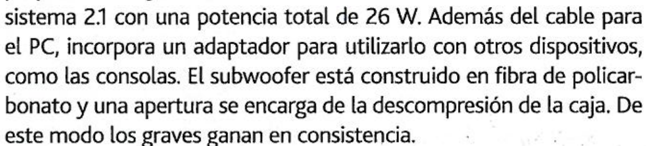


Una grabadora interna a tener muy en cuenta. Su precio y eficiencia son los valores que mejor destacan en ella.

FABRICANTE: Cyber Acoustics • PRECIO: 39,90 € • WEB: www.cyber-acoustics.com

Cyber Acoustics CA-3095E

A reventar de potencia



Tanto los juegos como las películas agradecen la presencia de un subwoofer. La propuesta de Cyber Acoustics es un sistema 2.1 con una potencia total de 26 W. Además del cable para el PC, incorpora un adaptador para utilizarlo con otros dispositivos, como las consolas. El subwoofer está construido en fibra de policarbonato y una apertura se encarga de la descompresión de la caja. De este modo los graves ganan en consistencia.

Por su parte, los satélites tienen un diseño bastante plano. De hecho, el altavoz se encuentra cerca de la peana, donde la caja es más abultada. En la base de uno de los satélites se encuentra el botón de encendido y los controles de volumen y bajos. Si bien el conjunto ofrece una buena respuesta a volumen medio, a mayor potencia los satélites suenan demasiado agudos y el subwoofer se satura. En definitiva, una buena opción para los altavoces de sobremesa siempre que no pretendas subir demasiado el volumen.

EN RESUMEN



Apostar por un subwoofer mejora la audición en juegos y películas. Estos altavoces son una opción razonable por su relación calidad-precio.

FABRICANTE: Viewsonic • PRECIO: 1.380 € • WEB: www.viewsoniceurope.com/es

Viewsonic PJ562

Gran formato

Este proyector de Viewsonic destaca por su contrastada potencia (2.000 lumens) y por su más que evidente poco peso (2,45 kg). El proyector permite ver con claridad y nitidez las imágenes incluso en estancias iluminadas, a lo que también contribuye la calidad de sus lentes. Por otra parte, el PJ562 permite la corrección digital del encuadre y de la gama para que sea fácil adaptarlo a cada circunstancia. Además, el dispositivo de Viewsonic es muy versátil. Prueba de ello es su compatibilidad con los formatos HDTV (720p y 1080i) y las dos entradas para conectar ordenadores y añadir monitores adicionales. Sin duda, una herramienta potente, aunque su precio puede ser disuasorios para muchos.

EN RESUMEN



Ligero, potente y con una amplia gama de opciones de conexión. Un proyector que se adapta a las situaciones más adversas.

FABRICANTE: Altec Lansing • PRECIO: 299 € • WEB: www.memtec-iberica.es

Altec Lansing iM7

Que suene la música

Altec Lansing amplía su gama iMotion con este sistema de altavoces 2.1 concebido para el iPod. Un habitáculo en el sistema permite colocar este dispositivo. A ambos lados se encuentran los altavoces de medios y agudos. El subwoofer utiliza la tecnología XdB para disfrutar de graves a volumen elevado sin apenas distorsión. Los altavoces del subwoofer se encuentran en los extremos de esta especie de tubo musical. Además, incorpora un mando a distancia y toma de auriculares. En la parte posterior, una entrada auxiliar permite la conexión de otros aparatos. El iM7 funciona tanto con baterías como con la red eléctrica. Además, el iPod se recarga mientras está conectado al sistema de altavoces.



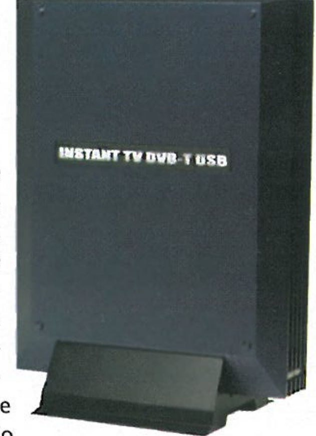
EN RESUMEN ★★★★★

El precio puede ser disuasorio, pero cuando lo escuchas entiendes la inversión. Ideal para ir con la música a otra parte.

FABRICANTE: ADS Tech • PRECIO: 119 € • WEB: www.adstech.com/es

ADS Tech Instant DVB-T USB

Puesta al día



La televisión digital terrestre sigue su avance y también los artilugios que permiten sintonizarla en el ordenador. Este dispositivo de ADS Tech es un sintonizador externo para que tu PC no se quede atrás en la revolución digital. Se conecta a través del puerto USB y te permite sintonizar tanto emisoras de radio como de TV. Mediante un software fácil de usar, podrás acceder a cualquier canal e incluso anticipar la grabación de programas en el disco duro. El sistema Time Shifting que incorpora permite empezar a ver una grabación antes de que ésta finalice. Una vez grabado un programa, podrás pasarlo fácilmente a un disco (CD o DVD) para guardarlos. Para facilitar su uso, incorpora un mando a distancia.

EN RESUMEN



Una solución para actualizar tu ordenador a la televisión que se avecina. Incorpora una antena para facilitar su uso portátil.

FABRICANTE: Energy Sistem • PRECIO: 79,90 € • WEB: www.energysistem.com

Lunnatic 3600 Duo 512 MB

Camaleón digital

Estamos ante un reproductor concebido para compartir tus archivos de música (en formato mp3, Wma o el poco práctico Wave), ya que su principal virtud es la incorporación de dos tomas de auriculares. Otra de sus novedades es la pantalla. A cada pulsación de cualquier botón, cambia su color entre siete diferentes. En uno de los auriculares que lo acompaña se ha incorporado un sintonizador de radio, aunque se echa de menos información en la pantalla sobre el dial sintonizado. Gracias al software que lo acompaña, puedes editar las canciones y convertir el aparato en un karaoke de bolsillo, ya que las letras se deslizan por la pantalla. Además de este modelo, existen versiones con 256 MB (49,90 euros) y 1 GB (109,90 euros).

EN RESUMEN



Si eres de los que comparten la música, este reproductor te hará la vida más fácil. La calidad de audio y su sencillo manejo convencen.



BANDEJA DE ENTRADA



Seguimos en la línea del mes pasado. **Esperamos estar a la altura** de vuestras críticas y reflexiones, porque la verdad es que vais camino de **hacer la sección vosotros solitos**. Nos hacéis pasar a un segundo plano. Y **eso es muy bueno**.

Hagamos memoria

En primer lugar, dar las gracias a Shatorn por su carta en el número 6 de vuestra revista. Ciertamente le tengo un cariño especial al primer *Doom*. Cuando salió, yo estaba en la Universidad (eso les puede dar una pista de mi edad) y en el piso que compartía con mis compañeros hacíamos turnos para "viciarnos" al juego. Como señalan acertadamente en el número 6 de la revista, los jugadores de entonces éramos "vírgenes" en nuestra capacidad de sorprendernos. Sin duda, *Doom* dejó a todos con la boca abierta y con menos horas para dormir por las noches. Ustedes pueden llamar a todo esto "nostalgia", pero yo prefiero el término "memoria histórica". Con los años, otros juegos me han dejado con la boca abierta: *Duke Nukem*, *Starcraft*, *Diablo*, *Warcraft*, *Half-Life*, *Aliens versus Predator 2*, *Far Cry* y *La Batalla por la Tierra Media* por citar alguno de los últimos. ¿Miedo al cambio? Sinceramente creo que no, más bien cierta preocupación al ver el abuso de la palabra "gráficos" en las críticas de las revistas especializadas, descuidando otras como "jugabilidad" que considero más importante a la hora de valorar un juego. Parece que la calidad de un juego es proporcional a la de sus gráficos y al tamaño de Gigas que ocupa en el disco duro.
César Colmenero (e-mail)

Coincidimos con tus criterios de valoración: la piedra angular de un título es su jugabilidad. Sin duda, un título que no invita a jugar es como mínimo mediocre independientemente de que tenga los gráficos más espectaculares jamás vistos. Por desgracia, conseguir un buen motor gráfico es fácil, cuestión de dinero, pero el talento es más difícil de encontrar.



Rol con fundamento

Soy un jugador de *World of Warcraft* desde el día en que salió la beta (amén), y supongo que al igual que otros muchos jugadores de este genial juego coincidiremos en que es tremendamente adictivo, que a pesar de tener una mecánica simple (en mi opinión) puedes pasarte meses y meses sin despegarte de la pantalla.
Ahora bien, me encuentro en una situación en la que tengo a mi personaje al nivel 60 (nivel máximo para los que no hayáis jugado nunca) y, tras haberme pateado todas las mazmorras de nivel máximo cientos de veces, ya poseo el set de armadura completo de mi clase, al igual que el arma, anillos y toda esa serie de cosas.
Pues me pregunto: ¿ahora qué? Sólo hay una respuesta: jugador contra jugador, y como cualquier rolero sabrá, es imposible divertirse pasándose día tras día jugando a una especie de *Unreal Tournament* versión *Warcraft*. Al menos para mí y para los jugadores que buscan rol no tiene nada de entretenido pasarse el día matando jugadores. Es por esto que pido a Blizzard más contenido de alto nivel y menos eventos tontos.
Albert Jové (e-mail)

Queda expuesta la queja, esperemos que no quede en saco roto y que Blizzard sepa recompensar a jugadores de pro como tú en la expansión del juego.

LA CARTA DEL MES

Un año más

Con cada nueva temporada las grandes franquicias deportivas sacan una nueva entrega. Este año he probado unas cuantas demos y me han convencido de que cada vez más lo único relevante que cambia es la coletilla del título: 2005 por 2006, 4 por 5, etc. En el caso de las versiones para consolas es un disparate, aunque es en parte comprensible debido a sus limitaciones técnicas. Pero en PC no hay excusa posible. Además de mostrar una escandalosa falta de ideas nuevas, los nuevos juegos deportivos cada vez explotan menos la evolución tecnológica de nuestros ordenadores. ¿Qué está pasando? ¿Es que también tenemos que pagar nosotros el peaje de la mediocridad consolera? Doce meses dan para mucho más que ligeros retoques y una actualización de licencias.
Si seguimos por este camino, no veo ningún sentido a seguir pagando a precio de oro algo que, más que un juego nuevo, bien podría pasar por un parche de la entrega anterior.
Juan Fuentes (e-mail)

Quizá los juegos deportivos no evolucionan todo lo que deberían cada año, aunque también es verdad que no podemos esperar una revolución en cada nueva entrega. Si lo piensas, los primeros que apenas innovan son los deportes reales. No todo es blanco ni negro, amigo Fuentes.



LA IMAGEN

UN PARTIDILLO. CARLOS CONEJO (E-MAIL)
Lo que menos se esperaba este piloto es que alguien hubiera instalado un campo de fútbol en mitad de la terminal. Sucedió en Gibraltar y nuestro lector pilotaba un ATR 72-500 cuando se quedó como nosotros, de una pieza.

Alma colaboradora

Sé que la gente cree que los juegos online sin descargas ni pagos pueden ser una pérdida de tiempo. Dicen "ningún juego respetable puede colgarse en Internet sin pedir nada a cambio" o "si no es necesario descargarlo no debe de ser muy bueno", pero a pesar de esto yo os recomiendo este gran juego de rol que es *Runescape* (www.runescape.com). Cuenta con un montón de usuarios de todo el mundo, gran cantidad de niveles que subir, un enorme mapa para explorar y una gran variedad de misiones. Sólo hay un problema: la comunidad hispana es pequeña y todo está en inglés. Juano es mi nick en el juego. Si os puedo ayudar...
Mad larkin (e-mail)

Pasarlo bien sin perjudicar a nadie nunca es perder el tiempo. Sí que es cierto que en la Red cabe todo y normalmente, aunque no siempre, en las tiendas encontramos juegos que han pasado diversos controles de calidad.



No sólo fútbol

Os escribo para saber si hay algún juego de balonmano en el mercado. Cada inicio de curso me fijo en los juegos que salen de deportes: fútbol, baloncesto, hockey, fútbol americano, tenis... hasta golf, pero nunca llega el de balonmano. Como yo hay muchos más lectores y usuarios indignados. ¿Sabéis si existe algún juego de balonmano?
Pol Estopinyan (e-mail)

No, no lo hay. Y es una pena, la verdad. Lo mismo aplicado a otros deportes minoritarios. Sabemos que no es lo mismo, pero en members.fortunecity.de/lhm/english.html hay disponible un mánager de balonmano, eso sí en inglés. No compensa, pero puede servir como vía de escape.

FIFAmanía

He probado *FIFA 06* y la demo de *PES5*. Para mí, este año ganan muy claramente los chicos de EA. Criticabais la física en el número 7 de la revista, pues bien, aunque no sea de lo mejorcito, creo que está mucho mejor que la de *PES*. En este último parece que cuando dan un pase o un tiro el balón se despega de la pierna como si fuera una piedra. En cuanto a gráficos, no es que sean muy innovadores, pero creo que están a la altura, aunque bien es cierto que un poco por debajo de los de *PES5*. En *FIFA* creo que se mejoran con nota dos de sus grandes handicaps: por un lado el portero, que ahora tiene movimientos mucho más realistas y naturales, y por otro la jugabilidad, que se parece a la de *PES* y le da mucho dinamismo al juego, logrando así evitar que se haga repetitivo. En resumen, creo que este año se lo han currado muy bien los de *FIFA* y hay que reconocérselo.
Juan Nogueira (e-mail)

En líneas generales discrepamos de tus opiniones. Aunque el nuevo *FIFA* tiene un buen puñado de virtudes, lo tenemos claro: para nosotros el mejor simulador se llama *Pro Evolution Soccer 5*.

¿Ser o no ser?



¿Existe la piratería? Pues yo diría que no, en el sentido estricto, puesto que todo el mundo, hasta el responsable máximo de cualquier departamento gubernamental, y me juego un cortado descafeinado, tiene algo en su disco duro o en su colección de CD, ya sea como "copia de seguridad", como "versión de prueba si me gusta" de una canción mp3, una película, juego, libro electrónico, programa, foto, imagen, etc. Y todo eso es favorecido por las grandes compañías si uno se fija o se hace estas preguntas: ¿A quién le interesa una ADSL sin Emule o parecido? ¿Por qué hay chips tan sofisticados para poner juegos de PS2 en DVD grabables? ¿Acaso los ingenieros de PS2 no pensaron lo fácil que es obtener el código para desproteger el reconocimiento en CD? ¿Por qué antes de la llegada de la PSP en Europa ya se podían descargar juegos ripeados o completos por Internet usando un cuadrúpedo? ¿Por qué salen programas y misteriosamente a la semana salen los cracks? Es decir, la piratería es un hecho más en la sociedad de consumo. Eso sí, yo compro muchas cosas originales porque respeto el trabajo de los demás.
Wada (e-mail)

Es interesante la teoría que expones. Lo que ocurre es que, aunque así fuera, no puede servirnos de excusa para saltarnos a la torera

los derechos de tantos creadores, distribuidores y comerciantes que se ganan la vida con la industria del ocio. Nosotros proponemos una tercera vía entre el pirateo y la bancarrota por adquisición de juegos. ¿Qué tal la compra selectiva?

¡Nos vigilan!

Resulta que cuando llevo poco tiempo jugando a *Half-Life*, *Half-Life 2* y *Gunman Chronicles* me mareo. Hasta hace poco pensaba que sólo me pasaba a mí, pero he descubierto que a bastante gente le pasa lo mismo. No siempre me mareo, pero son los únicos juegos con los que me pasa y estando tranquilo y descansado. ¿Será una manera que tiene Valve de lavarnos el cerebro y compremos sus juegos con alguna especie de abducción?
Antonio Casado. Barcelona

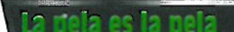
Tu hipótesis queda descartada, porque a Valve le conviene que los jugadores disfruten, no que acaben haciendo eses por los pasillos ante la cara de pánico de sus papás y mamás. Hay un personaje que te puede ayudar. Se le reconoce por su bata blanca y suele rondar por los hospitales y centros de salud.



Retorno dudoso

¿Qué sabéis de *Return to Castle Wolfenstein 2*? En algunos sitios he leído que lo están desarrollando, aunque va para largo. Según www.rtcw2.de, saldría para finales de este año. ¿Sabéis si será así? También quiero quejarme por el escaso tratamiento que dais a *Lineage II*. Puede que no sea muy reciente, pero se actualiza con bastante asiduidad. Además, si no le dais cancha, mucha gente se perderá este gran juego. Aprovecho para dar a conocer una gran comunidad wolfera: www.spanishleague.org. Se organizan buenas ligas.
Óscar Pulgarín (e-mail)

El nuevo *Wolfenstein* aparecerá el año que viene. Si quieres una fecha más concreta, tendremos que recurrir a la bola de cristal. Sobre *Lineage II*, lo seguimos de cerca, pero ten en cuenta que la competencia en el rol online es mucha y nuestras páginas limitadas.



La pela es la pela

Ayer, después de haber oído varios comentarios muy favorables respecto al juego *Full Spectrum Warrior*, casualmente mirando en la sección de juegos de una gran superficie, lo encontré por un precio alucinante: 20 euros. ¿Por qué todos los juegos no salen a esos precios? De verdad os digo que estaba pensando copiar el juego citado, pero al verlo a ese precio ni me lo pensé. Consideré que no me valía la pena "hacer trampa". Lo confieso: en algunas ocasiones me sale mi lado oscuro corsario. Me lo compré y corrí a mi casa a instalarlo en mi ordenador. Cuando empecé a jugar me quedé verdaderamente embobado: los gráficos, el modo de juego, los comentarios del teniente durante el entrenamiento, la forma de moverse los personajes tanto en grupo como por binomios, el modo de señalar los sectores de fuego, etc. En resumidas cuentas: ¡Genial!
Abel A. Ramos. Algeciras (Cádiz)

Si ya lo decía aquel señor del detergente: busca, compara y... compra.

EL CONTRAPUNTO

Indignación imperial

No acabo de entender vuestro análisis de *Age of Empires III*. Ante todo, decir que no soy muy amigo de las notas altas pues en mi humilde opinión soléis otorgar demasiados 9 a juegos que no lo merecen. Por eso me sorprende ese 8 a una maravilla como *AoEIII*, un juego sobresaliente.
El periodista A. Salas señala como lo peor la interfaz y el multijugador aunque del primer detalle no encontré en el texto un sólo argumento para justificar tal afirmación (en realidad sigue siendo tan cómoda y ágil como siempre) y del segundo, dice las pocas novedades pero se olvida de decir que en red las partidas continúan siendo tan ágiles y desafiantes como siempre y que lo son precisamente gracias a ese modelo que él critica.
Creo que *AoEIII* es merece mejor nota porque ofrece lo que promete: un juego de descubrimientos y colonización divertido. A.Salas pasa por alto lo bien que encaja la historia de la familia, la exploración e intercambio o aniquilación de los nativos, la relación con la ciudad natal. Se queda en lo superficial, en decir que sólo son novedades. Os habéis quedado cortos. *AoEIII* merece un 9. Y ya dije que no soy amigo de las notas altas.
Unai Intxarraga. Errenteria-Orereta (Gipuzkoa)

El señor Salas, analista incorruptible donde los haya, no titubea ante su juicio. Hablas con la pasión de los buenos jugones. Bravo por ti. Sin embargo, no vemos motivos para la indignación. Bien mirado, de un notable alto a un sobresaliente hay poco trecho.

DATOS

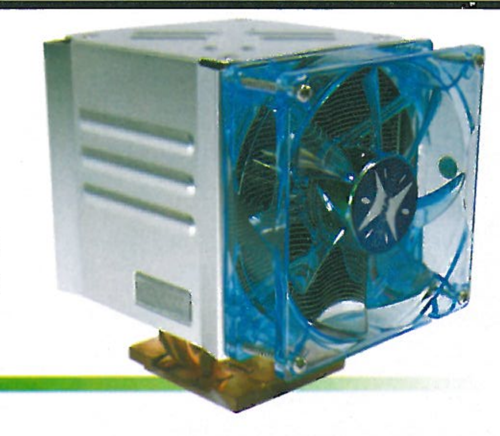
PARTICIPA

Cada mes sortearemos una mochila Eastpak entre los autores del contrapunto, la imagen y la carta del mes. Bandeja de entrada es un foro abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus sugerencias, comentarios, consultas, críticas o imágenes a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1º
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.



A TODA MÁQUINA

Los problemas de **memoria y** de **rendimiento** no sólo sobrevienen con la edad. Que sí, que sí, que vuestros equipos son **lo más de lo más**. ¿Serán los duendes entonces? Demos **paso a la experiencia**, la madre de la ciencia.



Todo tiene un límite

Hace poco me compré *Fable*. Puedo jugar, pero no se ve nada bien debido a la tarjeta gráfica, y lo mismo me pasa con otros juegos. Mi tarjeta es una Radeon 7500. ¿Qué puedo hacer para que se vea mejor? ¿Actualizo ésta o me tengo que comprar otra?
Carlos Fernández (e-mail)

La actualización de la tarjeta se limita a los controladores. Si bien en ocasiones mejoran el rendimiento, los límites físicos de la tarjeta son insuperables, así que ha llegado el momento de que apliques el "plan renove". Si no planeas cambiar nada más de tu equipo, puedes apostar por las económicas PNY GeForce 6200 o Sapphire Radeon 9600.





A medida

Quiero comprarme una tarjeta gráfica nueva, pero no se cuál elegir. ¿Me podríais recomendar alguna GeForce alrededor de 160 euros? Tengo un Pentium IV a 3 GHz con 1.024 MB de RAM y conector AGP. Una segunda pregunta: ¿Sabéis si hay algún parche o un mod que añada a *Total Club Manager 06* el Football Fusion?
Nacho Millán (e-mail)

Por ese precio puedes optar por una GeForce 6600 con 256 MB. Sobre Football Fusion, no hay nada oficial y el funcionamiento de lo que existe resulta muy engorroso, así que no te lo recomendamos.

Demo remolona

Tengo un problema con mi equipo. Es un Pentium IV a 3 GHz, 1 GB de RAM y tarjeta gráfica Geforce FX 5500. He descargado la demo de *F.E.A.R.* y para poder jugarla decentemente rápida tengo que ponerlo todo al mínimo. Con mi equipo pienso que debería poder subir la calidad gráfica. ¿Podría ser el monitor de 17 pulgadas muy, muy antiguo?
Javier Rodríguez (e-mail)

Los monitores no son la causa de que un juego funcione lento. Simplemente se limitan a reproducir las imágenes que la tarjeta gráfica les indica, así que funcionan o no funcionan. En tu caso, lo más probable es que la demo no esté del todo pulida para trabajar con la tarjeta gráfica de que dispones.

A trompicones

Algo extraño me pasa con el XP respecto a los juegos. Mi ordenador es un AMD XP a 2,4 GHz, con 768 MB, Sound Blaster AWE64 y una Geforce 4 Ti 4200 128 MB DDR. Tengo todos los controladores actualizados, el Directx, etc., con la excepción de los de la tarjeta de sonido porque en la página oficial no tienen para XP. Pues bien, hay algunos juegos que van a trompicones y muy ralentizados (*Need for Speed: Underground 2*, *Colin McRae 04*, etc.). Lo que me mosquea es que en el Win98 van bien y, además, hay otros que en el XP van perfectos (*Brothers in Arms*, la demo vuestra de *MotoGP 3*, *Star Wars: CDLAR*...) ¿Qué debo hacer? ¿Me paso al *Sudoku*? Gracias.
McNesio (e-mail)

Windows XP precisa de más recursos que las versiones anteriores de Windows. Además, puede que tengas un mayor número de programas ejecutándose en segundo plano y ocupando memoria, así que quizás debieras ampliar la RAM. Tampoco estaría de más actualizar la tarjeta gráfica por una que soporte DirectX9.



DATOS

ESCRÍBENOS

A toda máquina es un consultorio abierto a todos los lectores de la revista. Envíanos tus consultas a:
PC Life
C/ Muntaner 462, 2º 1ª
08006 Barcelona
o a la dirección de correo electrónico
pclife@ed-aurum.com
PC Life no se hace responsable de las opiniones vertidas por los lectores en esta sección libre e interactiva.

CONTENIDOS

JUEGO COMPLETO
- CHROME

DEMOS:
- NEED FOR SPEED: MOST WANTED
- EARTH 2160
- THE SUFFERING: LOS LAZOS QUE NOS UNEN
- SKI RACING 2006
- ZOO TYCOON 2: ENDANGERED SPECIES
- TRACKMANIA SUNRISE EXTREME
- UFO: AFTERSHOCK
- 80 DÍAS
- AURORA WATCHING
- COLD WAR demo 1
- COLD WAR demo 2
- VIRTUAL SKIPPER 4
- DIPLOMACY
- RED SHARK 2

PARCHES:
- BATTLEFIELD 2 Servidor Windows
- BLACK & WHITE 2 v.1.1
- EARTH 2160 v.1.3 a v.1.37
- F.E.A.R. v.1.0.0 a v.1.0.2
- IMPERIVM III v.1.20
- PRO CYCLING MANAGER v.14R
- NHL 06 Actualización 3
- SHADOW OPS: RED MERCURY Actualización 1
- TRACKMANIA (actualización del motor gráfico)

EXTRAS:
- SAS INTO THE LION'S DEN MOD para Unreal Tournament 2004
- BLITZKRIEG: MISSION KURSK
- FONDOS DE PANTALLA
- VÍDEOS

UTILIDADES:
- ATI CATALYST 5.2 (WIN ME)
- ATI CATALYST 5.9 (WIN XP 2K)
- ATI CATALYST 5.9 (WIN XP 64 BITS)
- NVIDIA FORCEWARE 71.84 (WIN 9X ME)
- NVIDIA FORCEWARE 78.01 (WIN XP 2K)
- DIRECTX 9C
- QUICKTIME V. 6.5.2
- ADOBE ACROBAT READER 7

CÓMO INSTALAR EL DVD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes.
En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador.

DEMOS

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: EA Games
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIV 1,4 GHz, 256 MB de RAM, 554 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo
Derecha: Cursor derecha • **Izquierda:** Cursor izquierdo
Freno trasero: Barra espaciadora • **Óxido nitroso:** Alt

Una demo muy completa en la que podrás probar tres circuitos en modo carrera rápida y otros tantos en modo desafío. Para la ocasión dispondrás de tres coches. Se trata de un Mustang preparado y dos Cayman, uno de serie y otro preparado. Además, también incluye la posibilidad de jugar partidas on-line con otros adversarios. Prepárate para respirar monóxido de carbono.



EARTH 2160

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Reality Pump Studios
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIV 1,5 GHz, 512 MB de RAM, 370 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.



THE SUFFERING 2

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Surreal Software
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 128 MB de RAM, 312 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. ratón • **Disparo secundario:** Botón dcho. ratón • **Saltar:** Barra espaciadora



SKI RACING 2006

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Coldwood Interactive
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIV 1 GHz, 256 MB de RAM, 260 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 8.

CONTROLES

Acelerar: cursor arriba • **Frenar:** cursor abajo
Derecha: cursor derecha • **Izquierda:** cursor izquierda
Acción: S • **Impulso:** D • **Cambiar vista:** W



ZOO TYCOON 2: ENDANGERED SPECIES

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Blue Fang Games
EDITOR: Microsoft
REQUISITOS: PIII 733 MHz, 256 MB de RAM, 233 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.



TRACKMANIA SUNRISE EXTREME

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Nadeo
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIII 500 MHz, 128 MB de RAM, 322 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Acelerar: Cursor arriba • **Frenar:** Cursor abajo **Derecha:** Cursor derecha • **Izquierda:** Cursor Izquierda • **Freno de mano:** Barra espaciadora



UFO: AFTERSHOCK

GÉNERO: Estrategia/Rol
DESARROLLADOR: Altar Interactive
EDITOR: Planeta DeAgostini
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 320 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

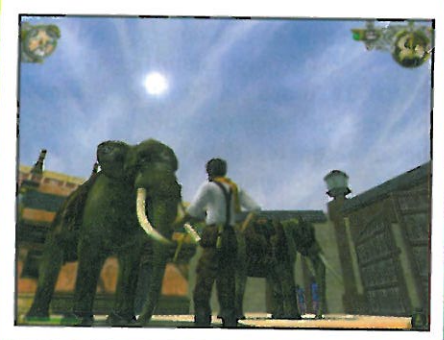


80 DÍAS

GÉNERO: Aventuras
DESARROLLADOR: Frogware
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 512 MB de RAM, 656 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.



AURORA WATCHING

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Metropolis Software
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 1 GHz, 128 MB de RAM, 167 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A **Disparar:** Botón izdo. ratón • **Acción:** Botón dcho. ratón **Cambiar cámara:** Barra espaciadora



COLD WAR DEMO 1

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Mindware
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 1,7 GHz, 256 MB de RAM, 405 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A **Disparar:** Botón izdo. ratón • **Acción:** Botón dcho. ratón • **Cambiar arma:** Rueda de desplazamiento



COLD WAR DEMO 2

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Mindware
EDITOR: Virgin Play
REQUISITOS: PIV 1,7 GHz, 256 MB de RAM, 408 MB libres, tarjeta 3D de 64 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D • **Izquierda:** A **Disparar:** Botón izdo. ratón • **Acción:** Botón dcho. ratón • **Cambiar arma:** Rueda de desplazamiento



VIRTUAL SKIPPER 4

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Nadeo
EDITOR: Nobilis Ibérica
REQUISITOS: PII 450 MHz, 64 MB de RAM, 150 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0c.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

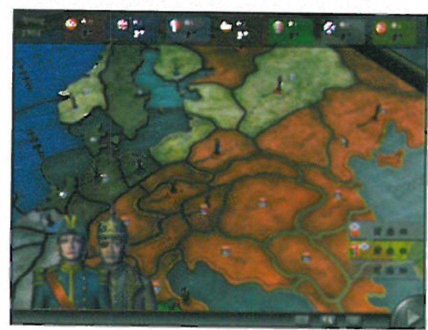


DIPLOMACY

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Paradox
EDITOR: Friendware
REQUISITOS: PIII 800 MHz, 256 MB de RAM, 195 MB libres, tarjeta 3D de 32 MB, DirectX 9.0.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón.

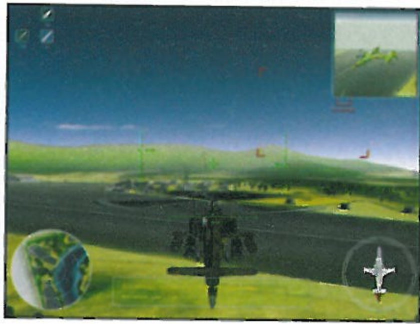


RED SHARK 2

GÉNERO: Plataformas
DESARROLLADOR: G5 Software
EDITOR: N/D
REQUISITOS: PII 350 MHz, 64 MB de RAM, 375 MB libres, tarjeta 3D de 16 MB, DirectX 7.0.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Derecha:** D **Izquierda:** A • **Disparar:** Botón izdo. ratón **Misiles:** Barra espaciadora



JUEGO COMPLETO

CHROME

Chrome es una de esas joyas que de vez en cuando llegan desde la Europa del Este. Los responsables de este juego de acción en primera persona son los polacos de Techland, que te proponen meterte en la piel de un mercenario del siglo XXII llamado Bolt Logan. Contextualicemos: estás en el sistema solar de Valkyria y luchas a las órdenes del mejor postor. Antes eras un marine espacial, pero ahora los tiempos son difíciles y haces lo que sea por un puñado de billetes. Tu compañero de aventuras te ha traicionado, así que te alías con una jovenzuela bastante maja, de nombre Carrie. Primero empezarás con misiones sencillas, como rescatar rehenes o recuperar materiales robados por piratas espaciales; más adelante la trama se embarulla y nada resulta ser lo que parece.

ACCIÓN A LO *HALO*

Lo que más sorprende de *Chrome* es la belleza de sus escenarios exteriores: inmensos y llenos de vegetación. Además, con esa iluminación tan característica que Techland imprime a sus juegos. Pero si quieres un consejo, no te embeleses con el apartado gráfico. Cualquier descuido puede ser letal: los disparos te vendrán de enemigos escondidos, de francotiradores lejanos... y tú eres un blanco más bien facilón.

Ésa es una de las claves del juego. Tienes que ser cuidadoso y vigilar el entorno. Además, es vital optimizar tus recursos: solamente puedes cargar con un arma principal y algunos complementos. Gracias al imparable avance tecnológico, también dispones de una serie de "ciberimplantes" que mejoran tus aptitudes físicas durante unos segundos: puntería asistida, ojo telescópico, etc. Así que utilízalos sabiamente.

En resumen, *Chrome* ofrece un guión atractivo y una visión diferente de lo que debe de ser un juego de acción en primera persona. La verdad es que le dan ganas a uno de alistarse con los mercenarios. Qué mala vida tan buena.

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Techland
REQUISITOS: Pentium III 900 MHz, 256 MB de RAM, 1,7 GB libres en disco duro, tarjeta gráfica de 32 MB, DirectX 8.1.
INSTALACIÓN: Setup.exe

CONTROLES

Adelante: W · **Atrás:** S · **Derecha:** D · **Izquierda:** A
Disparar: Botón izdo. ratón
Apuntar: Botón dcho. ratón
Saltar: Barra espaciadora · **Agacharse:** Mayúsculas
Recargar: R · **Usar objeto:** E · **Acción:** F
Implantes: Teclado numérico



Los escenarios exteriores son bellos, variados, pero también contienen enemigos.

LOS CÓDIGOS

Abre la consola pulsando la tecla º (al lado del 1) e introduce cualquiera de estos códigos. Después pulsa **Enter**.

Cheat.GodMode()
Invencibilidad
Cheat.FullHealth()
Salud al máximo
Cheat.TuneWeapons()
Mejora las armas de tu inventario
Cheat.TuneImplants()
Mejora los implantes
Cheat.NextMission()
Pasar a la siguiente misión
Cheat.GiveX()
Conseguir un arma u objeto (sustituir la X por el nombre del arma en inglés*)
Cheat.GiveAmmoX()
Conseguir una munición específica (sustituir la X por el nombre de la munición*)

* Encontrarás la lista de objetos y munición en el archivo \Chrome\JavaChromeGame\Cheat.Java.



Misiones con barricadas que recuerdan a títulos como *Unreal 2*.



Nada como una charla distendida antes del combate. Eso sí, ella no te hace ni caso.



FOTO FONDOS
envia
WAP31
un espacio y el codigo de tu foto fondo al 7808
MAS NOVEDADES EN WWW.MOVILMUNDO.COM
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA
LIMPIA TU PANTALLA
envia blanco al 5477
HTTP://WAP.MOVILMUNDO.COM
CONFIG1 AL 7808
45534 42783 36326 36648 37604 42206
46420 46423 46424 46425 46409
TOP MAS PEDIDOS
NUEVOS FONDOS SEMANA
chicas/os animados
Top
42731 45489 45492 45493 45614 42774 45592 45582
Nuevas
45491
46489 46482 46491 46484 46485 46486 46488
MP3 GOMAESPUMA
TONOS DE LLAMADA O DE MENSAJE...
ENVÍA GOMA13 (ESPACIO) CÓDIGO DEL "CANTANTE" AL 5477
1549 CUANDO TU VENDRAS
1550 JELOU JELOU
1551 SI LOS CURAS COMIERAN ..
1552 SINTONIA ENTRADA
1553 SINTONIA FIN PROGRAMA
1554 BUENOS DIAS
1555 SA CAGAO EL NIÑO
1556 COGELO YA GOLFO!
1557 PAAAPA COGE EL TELEFONO
1558 COGELO QUE ES LA POLICIA
GAVILANES
LOS NUEVOS TONOS DE LLAMADA O MENSAJE
¡¡¡VERSIONES DE LA CANCION DE QUIEN MENOS TE LO ESPERAS!!!
ENVÍA GAVI5 + ESPACIO + CODIGO AL 5477
NENG 1532
RISITAS 1533
TORRENTE 1534
ANTONIA 1530
CHIQUITO 1531
¿QUIEN ES ESE HOMBREEEE?
CUÑAAAAAAAAAAAAAAAAAAO QUIEN ES ESE HOMBREEEEEE!!!!
operación TRIUNFO sonidos reales
Bájate al móvil las mejores canciones mp3 de las galas de OT. ¿Quién es tu favorito?
Envia OT36 + espacio + código al 7494
4110 ESPALDAS MOJADAS VICTOR
4111 SUNNY SERGIO RIVERO
4112 LENTO IDAIRA
4113 LA VIE EN ROSE SORAYA
4114 AL MENOS AHORA FRAN DIELI
4115 MAMMA MIA (MEDLEY) OT 2005
4116 I COULD HAVE DANCED ALL NIGHT VICTOR
4117 RECUERDOS FRAN DIELI
4118 HOY NO ME PUEDO LEVANTAR (MEDLEY) OT 2005
4119 SANDY SERGIO RIVERO
4120 DANCING QUEEN EDURNE Y SANDRA
4121 MEIN HERR SORAYA
4122 ES MAS QUE AMOR LIDIA REYES
4123 GREASE (MEGAMIX) OT 2005
4124 NO LLORES POR MI ARGENTINA IDAIRA
4125 NIGHT FEVER GUILLERMO MARTIN
4126 SUEÑO IMPOSIBLE GUILLE BAREA
4127 HAIR (MEDLEY) OT2005
SE YA EL PRIMERO EN PROBAR EL NUEVO VIDEOCHAT Y PRESUME DE MÓVIL !!!
VCHAT90 AL 5477
TE ESTÁN ESPERANDO...
Susana Reche
DESCARGATE YA LOS CHICOS MAS GUAPOS DE LA TELE
¡¡¡DESDE MARTE AL MÓVIL!!!
Envia WAP31 + espacio + reche al 7808
Envia WAP31 + espacio + 46487 al 7808
Gustavo
VIDEO JUEGOS
envia PLAY24 un espacio y codigo de tu juego al 7494
SI TIENES DUDAS ESTAMOS EN >>> JUEGOS@MOVILMUNDO.COM
JUEGOS DE CAMARA 2076
BROTHERS IN ARMS 1425
RAGS TO RICHES 1867
Y MUCHOS MAS !!!
1836 50 X 15
1410 TRAGACOCOS
1880 MILLONARIO
1235 MONOPOLY TYCOON
1263 INVADERS
1323 BLOCKS 2
1180 TRIVIAL PURSUIT
1272 BLOCKS
1418 NEW YORK NIGHTS
2074 SUDOKU
1011 SIBERIAN STRIKE
1661 TRAGACOCOS
1013 SOLITAIRE
TAMAGOCHIS
PERROGOCHI
Mantén su tazón de alimentos lleno y asegúrate que anda mucho para que este contento y sano. Ten cuidado de no ser un mal dueño...
Envia PET52 + espacio + 1546 al 5477
Envia PET52 + espacio + 1545 al 5477
PARA MÓVIL PANDAGOCHI
Necesita mucho amor, así que mantenle contento y sano dándole de comer y jugando con el. Será feliz de vueltas y juega contigo. Pero ten cuidado: no le descuides ni maltrates sino se pone enfadado...
Atención al cliente (10-17 h) 902 01 01 27
todo lo que buscas para tu movil
POLITONOS
envía TONOS68 (espacio) código polifonico al 7494
MUCHOS MÁS EN WWW.MOVILMUNDO.COM
si quieres otro polifónico que no ves aquí envia TONOS68 más un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo..) al 7494
TOP 20
84724 El bueno, el malo y el feo
84937 Kill Bill - Silbido
85508 Pasión de gavilanes
85529 el último mohicano
83188 Real Madrid
84064 Darth Vader
84067 El Exorcista
82124 Atletico De Madrid
80017 Mision Imposible
80108 Benny Hill
84940 Sexo en Nueva York
84987 Real Zaragoza
84207 El Padrino
80498 El fantasma de la opera
85317 Nada fue un error
85351 Zapatillas
80143 La Pantera rosa
82172 Barcelona
82652 Fiesta Pagana
83687 This is halloween
ESPAÑOLAS
85290 La camisa negra
85302 La tortura
85425 Dias de verano
85378 ¿Qué pasa neng!
85578 Magic Alonso
82935 Noches de bohemia
85514 Te regalo
HIMNOS
84362 Champions League
84094 Himno de riego
82123 Athletic De Bilbao
84490 Asturias patria querida
84494 La internacional
84489 Els segadors
82170 Betis
84932 Real Sociedad
84436 Centenario Real Madrid
84896 A las barricadas
84492 Himno de Galicia
83258 Sevilla F.C.
85333 You'll never walk alone
84487 We are the champions
84855 Amunt Valencia
VARIOS
85489 Lonely
85329 Don't phunk with my heart
85541 You're beautiful
80239 Final Countdown
85588 Tripping
NUEVOS
85964 Donqueo
85963 Amor eterno
85968 La quiero a morir
85965 Sail Away
85966 Estoy perdido
85967 Get your number
85969 Coches chocones
85960 Crazy
85970 Tripping
85971 Mi dulce niña
85972 Dare
85973 Pon de replay
85974 Hospital central
85975 Hung up
85947 Vacaciones
85946 Still standing
85948 El paso del trueno
85949 Que me quemo yo
85950 No tengo plata
85951 Maimbe danda
85952 Sientelo
85953 Happy children
85896 Tonta
85943 Madre
85837 Somos nubes blancas
85818 Hazme una caricia
85862 A puro movimiento
85888 Yo quisiera
85890 Amazing grace
85891 La leyenda del hada y el mago
85892 Angelito
85819 No juegues con mi alma
85820 Yo lo que quiero
85866 Can can
85867 Can can 2
85869 Ya, ya se
85863 Alcorcon
85884 Locked up
85885 Da Rockwilder
85886 Carnaval de Paris
85742 Es lo que hay
85741 La potencia pa tu carro
85838 Que la azote
85854 Ma Baker
85855 Slow ride
85856 Connected
85861 White trash beautiful
85860 Popping them thangs
85774 Olvidala
CINE-TELEVISIÓN
83883 Fraggle Rock
85894 Popcorn - Anuncio Clio
84759 Gladiator
84440 El señor de los anillos
85545 Amarte asi - Frijolito
80096 Pulp Fiction
84231 Bar coyote
80044 Rocky
83834 La abeja maya
85441 Verano azul
84560 Curro Jimenez
85219 Volkswagen Golf
80025 Los Simpsons
80194 Dirty Dancing Time of Life
80125 Mortal Kombat
85606 Vals de Amelie
83658 Star Wars
80074 El equipo A
84697 CSI Las Vegas
83648 La familia Munster
80174 Expediente X
84692 Rasca y pica
83838 Negrito del Colacao
80048 El coche fantastico
80065 Friends
80023 Austin Powers
85889 Solo tu encuentras leña
85551 Torrente 3
84437 Shin Chan
80014 James Bond
84233 La historia interminble
84966 24 - Serie TV
84560 SWAT - Hombres de Harrelson
83839 Zorba el griego
83884 El principe de Bel air
80131 Buffy Cazavampiros
85461 Everything burns
85083 Aqui no hay quien viva
84999 CSI Miami
80043 Terminator
85895 Anuncio Siemens
84268 Embrujadas
80091 20th Century Fox
85553 Vete - Pasión de gavilanes
80238 Indiana Jones
80051 Top Gun
83836 Heidi
80701 Murder she Wrote
85607 El pajaro loco
80493 El Santo
Top Tonovoces
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo Divertido
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee Sms
77479 Risa bebe Divertido
78186 Torrente presentando Torrente 3 Torrente
77762 Como el luisma no se entera Luisma (Aida)
77258 Coge el puto telefono cabron!
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng! El Neng
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde El gitano
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77281 Cogelo que es tu camello Torrente
77148 Te llama la guardia civil Chiquito
77196 Tienes un mensaje nuevo Frase
77223 Formula 1
77386 Que poderio tengo en el coño
77650 Cerco policial Gracioso
77472 Que soy el telefono cogerme! Divertido
77483 Gallina imitando Formula 1 Divertido
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde El gitano
78187 Es la hora de un briconsejo
77287 Coge el telefono que esta sonando
78683 JABALÍ JABALÍ ENFADADO
78494 DOCTOR MALIGNO
78495 EMILIO AQUÍ NO HAY QUIEN VIVA
78496 FRANCO
78491 FRANCO DESDE LA TUMBA
78186 TORRENTE PRESENTANDO TORRENTE 3
77176 Españoles Franco ha muerto Frase
torrente Torrente Imitación
77018 Teléfono antiguo
77435 Osea te cojo el telefono Superpija de la muerte
77763 Que pasa nen? Makinero
77166 Doctor Maligno Austin Powers
77419 Por dios trata de cogerlo Luis Moya
risa Carcajada Hombre riendo
77119 Bebe gracioso
77256 Uuu que es eto? Mensaje nuevo gitano
77123 Que alguien me coja! Frase
77048 Sirena de policia
77158 Darth Vader Star Wars
77896 Coge el telefono que me llevan preso El gitano
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos Barragan
77325 Nos hacemos unas pajillas Torrente
risita Cuñaaaaao El Risitas
77178 Cuñaaaaao El risitas
77143 Descuelga cobarde Chiquito de la calzada
77116 R2D2 Star Wars
77224 El bueno, el malo y el feo
77259 Esta sonando mi telefono
77263 Soy el puto movil Movil
77117 Musica del No-do
SONI BROMAS Y MP3
ENVÍA PF44 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7494
MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!
77005 Sonido THX
77121 Es tu jefe no lo cojas Frase
77105 Toque militar
77437 Cogelo de una puta vez Barragan
77485 Carabirubi El Fari
77639 Ir para nada es tontería.. Cruz y raya
77450 Coge el telefonoooo Pedro Reyes
77062 Grito de Tarzan
77467 Manolo cabeza webo Manolo cabeza webo
77045 Harley Davidson
77407 Descolga el telefono cuñaaaoooo Risitas
77151 Imitando sonido movil
77000 20th Century Fox
boris Boris Imitación
pocholo Pocholo Imitación
77222 Pedos y eruptos Divertido
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas Carlos Yoyas
77334 Grito de Tarzan Tarzan
77888 El Barcelona vuelve a ser campeón Butanito
77252 Septimo de caballeria Toque de corneta
77636 Es increible que te suene el móvil David Bisbal
77254 Si sueno pues me coges... Movil
77182 Estoy a punto de correrme...
78102 El neng Subidón subidón!
77188 Arrenca llevo manos libres! Frase
77420 Trata de arrancarlo Carlos Luis Moya
77269 Chinita ven aqui Torrente
77194 Aqui llega torrente Torrente
77593 Chaval coge el telefono Torrente
77895 Esta sonando el monomovil payo! El gitano
77481 Coge ya el Móvil! Paleto
77421 Arras aprieta tecla 1 arrás Luis Moya
77128 Vaa tia vaa Shin Chan
77470 Pajaro loco Risa
77642 El telefono es mi tesoro Gollum
77477 Te llama una tia cojonudisima Papuchi
77038 Pistola 9 mm
77451 Soy yo el movil Pedro Reyes
77047 Sirena de barco
cristal Cristal que se rompe
papuchi Papuchi Imitación
77260 24 - Serie CTU Telefono
77016 Codigo morse
77058 Pedo
77484 Estan llamando a nuestro móvil Marines
77199 Pescao es mu rico Torrente
77091 Risa de Thriller
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao El cuñao
78100 un poquito de pofavó que te ha llegado un sms
77052 Erupto bruto
TONOVOCES TU MOVIL HABLARÁ CUANDO TE LLAMEN
UTILÍZALAS TAMBIÉN COMO EL TONO DE TUS MENSAJES, TE PARTIRÁS DE RISA!!!



12+
www.pegi.info
La Segunda Guerra Mundial entra en su momento decisivo...
ASÍ SE ESCRIBE LA HISTORIA. ASÍ SE ESCRIBE PANZERS II.
Todos los secretos de PANZERS II en
WWW.FXINTERACTIVE.COM
Stormregion
cdv
PC DVD
FX
PANZERS II
12+
TOTALMENTE EN ESPAÑOL
Alemania
Italia
Gran Bretaña
Estados Unidos
U.R.S.S.
Partisanos
Estrategia en tiempo real | Basado en hechos históricos | Liberación de ciudades | Desembarcos y cobertura aérea | Tropas y armamento reales | Operaciones de co
POWERED BY gamespy
Teatros de operaciones en el norte de África, Italia y los Balcanes.
Participa con jugadores de todo el mundo en batallas en Internet.
Manual de juego, Guía de unidades y Diario de misiones.
19'95€
FX INTERACTIVE